

RU 95103479. Abstract

A remote game system is proposed, by means of which the player may play in a game of chance against a betting establishment or a lottery conducted by the state from a remote location on a personal computer or a portable computer device, in which it is necessary to establish the connection in a dialogue mode with the main computer connected with the betting establishment, and containing a gaming computer that ensures at least one betting opportunity and giving the player the possibility to obtain a credit and payment of cash for any winnings obtained as the result, a main computer, which gives the player the possibility to buy and return the credit at the remote location by means of a series of exchanges of enciphered codes between the player and the betting establishment, or, alternatively, a gaming computer or credit module for use with a personal computer, providing the player with a previously established credit, with the game system also providing a possibility to participate in future events, the result of which is undetermined, such as for example a lottery by means of which the player makes choices on the gaming computer in the remote location.

RU 95103479. Claims

1. Gaming system, including:

a main computer which provides a player at a remote location with an opportunity to buy and return a game credit, generates at least one encrypted code, which is issued from the main computer and deciphers at least one encrypted code, which is issued to the main computer;

a gaming computer, operating in automatic mode and situated at a distance from the main computer, on which the player makes bets on at least one gaming opportunity, characterized in that the gaming computer generates at least one gaming opportunity and creates an opportunity to buy, store and return a gaming credit, the gaming computer in addition generates at least one enciphered code, which is issued to the main computer, and decodes at least one enciphered code, which is issued from the main computer, with the gaming system of enciphered code exchanged between the main computer and the gaming computer giving the player an opportunity for at least one purchase and return of a gaming credit.



(19) **RU** (11) **95103479** (13) **A1**

(51) 6 G06F19/00, G06F161:00

RUSSIAN AGENCY
FOR PATENTS AND TRADEMARKS

(12) APPLICATION FOR INVENTION

(22) Application filing date: **1995.03.10**

(31) Priority application number: **08/212,348**

(32) Date of filing of priority application: **1994.03.11**

(33) Alloting country or organization: **US**

(31) Priority application number: **08/269,248**

(32) Date of filing of priority application: **1994.06.30**

(33) Alloting country or organization: **US**

(43) Unexamined printed documents without grant: **1996.12.27**

(71) Applicant information: **Уолкер Эссет
Мэнеджмент Лимитед Партнершип
(US)**

(72) Inventor information: **Джей Уолкер[US]**

(74) Attorney, agent, representative
information: **Матвеева Н.А.; Дудушкин
С.В.**

**(54) ИГРОВАЯ СИСТЕМА, ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР, СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ
ИГРЫ, ЛОТЕРЕИ С УЧАСТИЕМ ИГРОКА**

Предлагается дистанционная игровая система, посредством которой игрок может играть в азартную игру против держащего пари учреждения или проводимой государством лотереи из удаленного места на персональном компьютере или портативном компьютерном устройстве, в котором необходимо установить соединение в диалоговом режиме с главным компьютером, связанным с держащим пари учреждением, и содержащая игровой компьютер, обеспечивающий по крайней мере один держащий пари удобный случай и дающий возможность игроку получить кредит и выплату наличных денег за любые получившиеся в результате выигрыши, главный компьютер, дающий возможность игроку купить и вернуть кредит в удаленном месте посредством серий обменов зашифрованными кодами между игроком и держащим пари учреждением, или, альтернативно, игровой компьютер или кредитный модуль для использования с персональным компьютером, обеспечиваемый игроку предварительно установленный кредит, причем игровая система также дает возможность участия в будущих событиях, результат которых является неопределенным, таких как, например, лотерея, посредством чего игрок делает выборы на игровом компьютере в удаленном месте.

В 2420 - /113 898/21

**Компьютерная заявка на патент
с приоритетами от 11.03.94 года
и 30.06.94 года**

**инвентор Уолтер Дэвид Мендизмент
Лимитед Партнершип, США**

ИГРОВАЯ СИСТЕМА, ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР,

СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ,

ЛОТЕРЕИ С УЧАСТИЕМ ИГРОКА

(варианты)

Описание

Предшествующий уровень техники

I. Область техники, к которой относится изобретение

Настоящее изобретение относится в общем к дистанционной игровой системе, а более конкретно к дистанционной игровой системе, при помощи которой игрок может делать ставки на множество вероятностных игр и (или) будущих общественных событий, результат которых является непредопределенным, предложенных казино, правительственной лотерейной организацией или другим держателем пари учреждением.

2. Описание предшествующего уровня техники

В прошлом игрок, желающий сделать ставку в такой вероятностной игре, как те, которые предложены в казино, или на такое общественное событие, результат которого является непредопределенным, как спортивные события, имел ограниченные возможности выбора. Чтобы сделать ставку на такие игры в казино, как рулетка, блэк джек, покер и подобные, игрок должен будет направиться в игровое учреждение специально занятое такой деятельностью или в место, где имеется возможность пользоваться отдельными стоящими игровыми устройствами, такими как покерные терминалы или игровые автоматы. Хотя на такие общественные события, как лошадиные бега, ставки могут быть сделаны посредством телефонного контакта с уполномоченным "держателем пари вне трека" игровым учреждением или его агентом, такие методы использования телефонного контакта не являются ответственными для типичных игр казино.

В результате успехов в компьютерной технологии и телекоммуникациях, были изобретены дистанционные игровые системы, в которых игрок может принимать участие во множестве вероят-

ностных игр, предлагаемых игрокам учреждением, без необходимости физически находиться в определенных помещениях (см. патенты США № 4 339 798 и 4 467 424, выданные на имя Хаджес (Hodges). Эти патенты раскрывают дистанционную игровую систему, в которой игрок продолжает играть в азартные игры против казино в удаленном игровом пункте, который содержит в себе действующий игровой дисплей, чтобы позволить игроку принимать участие в действительных вероятностных играх, в то время как они проводятся в реальном времени в пункте круизе, состоящем из одного или более игровых столов в казино. Игровой пункт включает подданную клавишную клавиатуру, соединенную с микропроцессором для отображения одной выбранной ставки из множества возможностей сделать ставку, соответствующих одной выбранной игре из множества игр, которые разыгрываются, и для отображения результатов игры, в которую играют. Игрок становится частью игры, как если бы он действительно присутствовал за игровым столом в казино. Для обеспечения надежного канала связи удаленный игровой пункт соединяется с пунктом круизе и кредитно-контрольным пунктом через шифровально-дешифровальное устройство для предотвращения вмешательства недовольных источников.

Несмотря на то, что такая система обеспечивает средства, при помощи которых игрок может играть в азартные игры с удаленного места, ее основной недостаток заключается в том, что игрок может играть только участвуя в играх, которые действительно проводятся в игровом учреждении и наблюдаются по закрытой радиосети в режиме реального времени. Сверх того такая система ограничена практически, т.к. игрок может играть только на специализированном игровом пункте, который должен

быть электронно связан с казино. Поэтому было бы очень желательно обеспечить дистанционную игровую систему, посредством которой игрок мог бы заниматься игрой на игровом компьютере в удаленном месте удобном для игрока, где казино обеспечивает покупку и возврат кредита казино без препятствия из-за отсутствия какой-либо непосредственной электронной линии связи между игровым компьютером и казино.

Соответственно, целью настоящего изобретения является обеспечение дистанционной игровой системы, посредством которой игрок может делать ставку в любых из множества вероятностных игр, типично предлагаемых держащим пари учреждением (например, казино) в удобном для игрока месте.

Другая цель настоящего изобретения - обеспечение дистанционной игровой системы, при помощи которой игрок может сделать ставки против держащего пари учреждения на любой из множества держащих пари удобных случаев, таких как вероятностные игры, генерируемые компьютерным программным обеспечением на любом персональном компьютере.

Дальнейшая цель настоящего изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может делать ставки против держащего пари учреждения на обычном аппарате мультимедиа / т.е. специализированном аппарате, обеспечивающим одновременную выдачу звуковой, визуальной, тактовой и прочей информации / (например, устройство Nintendo, соединенном с телевизионным приемником) через совместное смысловое устройство хранения данных.

Еще одна цель настоящего изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может поку-

11
и возвращать кредит на ставки из удаленных мест без необходимости установления электронной линии связи между игроком компьютером игрока и держателем пари учреждением.

Еще другая цель настоящего изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может делать ставку на любую из множества вероятностных игр, генерированных на специализированном игровом компьютере, включая карманное, портативное устройство, которое может быть установлено игроку и добавок не нуждается в электронном соединении с держателем пари учреждением для целей участия в азартной игре и (или) покупки и возврата кредита для ставки.

Еще одна другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, в которой шифрование и дешифрование кодов, переданных между удаленным игроком компьютером и держателем пари учреждением или в режиме под управлением центральной ЭВМ (включая беспроводную аппаратуру электронной связи), или в автономном режиме (устно с агентом или электронной связью по телефону, но где отсутствует необходимость соединения между игроком компьютером и держателем пари учреждением), позволяет неуполномоченным пользователям получать доступ к кредиту или обманно получать или выкупать кредит на ставку.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок получает из держателя пари учреждения не поддающееся вмешательству считывающее устройство и записывающее устройство, содержащее устройство хранения данных для специализированного игрового программного обеспечения, которое может быть связано с любым персональным компьютером, и добавок предоставляет не-

разрешенные манипуляции с этим программным обеспечением.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, в которой игровое и (или) банковское программное обеспечение воплощено в компьютерном диске, где не имеющий подобных магнитных характеристик признак этого диска имеет возможность считывания дисководом в игровом компьютере для шифрования, чтобы сделать определенным недопустимое дублирование диска.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может делать ставку на будущие общественные события, результат которых является неопределенным, такое как лотерея, или через соединение в диалоговом режиме между игроком компьютером и держащим пари учреждением, или в автономном режиме, где на ставке игрока сделана отметка времени, чтобы выработать зашифрованный регистрационный код, представляющий выбор данного лотерейного события (происходящего в некоторое время в будущем), причем код известен только лотерейной организации.

Еще одна цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может получить и возратить кредит на ставку из держащего пари учреждения, воплощенный в не подающем вмешательства физическом устройстве памяти данных, которое сопряжено с удаленным игровым компьютером.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой может быть в употреблении полностью автономный, специализированный, игровой, персональный цифровой помощник с предварительно запрограмми-

ровой и предварительно определенной суммой невозобновляемого кредита.

Дальнейшая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может заниматься квалифицированной игрой (например, кроссвордом-головоломкой), сделанной доступной на специализированном игровом персональном, цифровом помощнике, имеющем предварительно запрограммированную и предварительно определенную сумму невозобновляемого кредита.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой персональное приложение дает возможность игроку, который купил такое изделие, как компьютер или программное обеспечение на устройстве памяти данных, выиграть что-нибудь, что определено выходом игровой программы, заложеной в такое изделие.

Еще одна цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок, делающий ставку в удаленном месте, является субъектом предварительно определенных ограничений на выигрыш держащим пари учреждением.

Краткое описание изобретения

В соответствии с перечисленными выше целями и другими целями, которые станут очевидны здесь далее, настоящее изобретение обеспечивает дистанционную игровую систему, которая дает игроку возможность играть в азартные игры при⁷ держащего пари учреждения, используя игровой компьютер в уда-

лением месте. Игровой компьютер может быть или может не быть электронно связан (например, в "диалоговом режиме") с компьютером держащего пари учреждения в то время как происходит игра. Игровой компьютер может быть любым персональным компьютером, карманным компьютерным устройством (например, персональным цифровым помощником) или мультимедиа аппаратом, который функционирует в качестве игрового компьютера (например, *Nintendo* или подобный аппарат), и может быть или может не быть специализированным игровым компьютером, поставленным держащим пари учреждением. Если игровой компьютер поставлен держащим пари учреждением, он предварительно загружен игровым программным обеспечением. Если игровой компьютер - обычный персональный компьютер, то игровое программное обеспечение или предварительно установлено в защищенном устройстве среды хранения данных (например, жесткий диск, постоянное запоминающее устройство на компакт-диске и т.п.), или является модулем, поставленным держащим пари учреждением, или установлено непосредственно на компьютер игроком.

Игровое программное обеспечение включает игровую программу и банковскую программу. Игровая программа генерирует множество вероятностных игр, типично предлагаемых держащим пари учреждением (например, блэк джек, рулетка, крэпс, покер, монетные автоматы и прочее) или предоставляет возможность делать ставку на будущие общественные события, результат которых является неопределенным (например, лотерея). Банковская программа обеспечивает покупку или загрузку кредита из держащего пари учреждения, чтобы сделать возможным заключе-

ние пари и прироста или уменьшения остатка счета игрока и дать игроку возможность превратить в наличные деньги любые игровые выигрыши. Игровое программное обеспечение также может содержать в себе проверочную программу, которая заносит результат каждой ставки и сделок между игроком и держащим пари учреждением, как введенных в, так и изведенных из игрового компьютера для покупки и возврата кредита.

Компьютер держащего пари учреждения содержит в себе банковскую программу, которая дает игроку возможность покупать и возвращать кредит на ставки в удаленном месте, даже если не установлены связи в диалоговом режиме с игроком компьютером, и проверочную программу для заноса таких сделок. Это может быть выполнено через множество обменов зашифрованными кодами, которые происходят между игроком и казино или путем устных сообщений между игроком и агентом казино, или сообщений между игроком и автоответчиком казино (т.е. с использованием телефона с кнопками номеронабирателя), или обеспечением кредита "встроенного" или предварительно установленного на не поддающемуся вмешательству модуле для установки на обычном персональном компьютере, или предварительно установленном на специализированном игровом компьютере, поставленном держащим пари учреждением. При реализации автономного режима автоматический "агент" соединен с компьютером держащего пари учреждения, но непосредственная электронная связь между игроком компьютером и компьютером держащего пари учреждения отсутствует. Шифрование обеспечивает средство, посредством которого такие обмены делают защищенными, чтобы поме-

дать третьему лицу выиграть недозванным доступом или обманным путем получить или вернуть такой кредит.

Если игровой компьютер соединен с сетью компьютера держащего пари учреждения, то соединение может служить или может не служить для регулирования или управления искусственным воспроизведением (моделированием) игровых программ обеспечением на игровом компьютере игр казино. Например, соединение может служить для того, чтобы иметь компьютер держащего пари учреждения, поддерживающий запись всех или выбранных действий, имеющих место в игровом компьютере, для целей дополнительной проверки и безопасности. Альтернативно, соединение может быть управляемое по природе, чтобы изменить шанс данной ставки, основанные на любом из разнообразия факторов, таких как продолжительность розыгрыша или прогрессивное увеличение джекпота / джекпот - сумма невыигранных ставок держащего пари учреждения / (например, при моделировании монетного автомата). При такой реализации диалогового режима безопасность и проверка игрока могут быть достигнуты применением автономного шифровального устройства, такого как обычно используемое для телеграфного перевода денег. Это устройство генерирует зашифрованный проверочный код, основанный на персональном коде отождествления пользователя и втором коде, обеспеченном казино для пользователя или хранящем в автономном шифровальном устройстве, чтобы помешать достижению недозванным пользователем доступа к диалоговому режиму на украденном персональном коде отождествления пользователя.

Во все периоды каждая ставка игрока генерирует зашифрован-

ний электронный контрольный анализ на игровом компьютере и (или) на любом выключенном в вычислительную сеть компьютере путем занесения сумм каждой ставки, результата каждого игрового события и любого полученного в результате игрового заработка или потери. Финансовое решение по каждой ставке совокупно прослеживает программное обеспечение на игровом компьютере и, возможно, также любое выключение в вычислительную сеть компьютеров, а игрок непрерывно наблюдать его кредитный баланс в казино.

Игрок играет в азартную игру, по существу, таким же способом, как он это делает в казино. Игрок выбирает в какие игры играть на представленных игрокам программным обеспечением, сумму каждой ставки и продолжительность времени, которое играет каждую игру. Игрок может оставаться активным в течение нескольких различных игровых сессий, которые могут происходить в нескольких различных периодах и (или) местах. Игрок в любой момент времени может поставить ставки, которые, практически, только такие, которые не нарушают баланс кредита на ставки игрока. В качестве права выбора баланс кредита на ставки игрока может быть передан и храниться в устройстве хранения данных, которое может быть установлено на других компьютерах, где установлено или может быть установлено программное обеспечение для распознавания кредитов на ставки игрока и кредитного баланса. Игрок может продолжать делать ставки на любом из таких других компьютеров. В любое время, когда игрок захочет получить наличные деньги его или ее игровых кредитов или выигрышей, они могут быть возвращены из держащего пари учреждения путем контактирования с держащим пари учреждением

или по телефону при реализации автономного режима, или по прямой электронной связи при реализации диалогового режима. В одной из описанных выше реализаций затем обмениваются серией зашифрованных кодов с держателем пари учреждением или по телефону, или передаваемыми по электронной связи. При реализации автономного режима эти коды генерирует программное обеспечение игрового компьютера и программное обеспечение компьютера казино для проверки тождественности игрока перед выплатой наличных денег победителям игры. При реализации диалогового режима отдельно стоящее цифровое устройство генерирует зашифрованный код входной регистрации или код подтверждения для проверки. Альтернативно, где сам игровой компьютер (например, персональный цифровой помощник) поставлен игроку держателем пари учреждением, то он или не поддающийся вмешательству съемный модуль могут быть физически возвращены в держатель пари учреждение для возврата кредита. Такие кредиты могут быть возвращены из держателя пари учреждения в любой из множества форм платежей, включая, но не ограниченных, наличные деньги, банковские телеграфные переводы, кредиты или некоторые другие формы платежей, взаимно согласованные игроком и держателем пари учреждением.

Сущность изобретения иллюстрируется ссылкой на сопроводительные чертежи, в которых:

Фиг. 1А - схематический вид дистанционной игровой системы при первой реализации автономного режима;

Фиг. 1В - схематический вид дистанционной игровой системы при второй реализации автономного режима;

фиг. 1С - схематический вид дистанционной игровой системы при третьей реализации автономного режима;

фиг. 2 - схематический вид дистанционной игровой системы при реализации диалогового режима;

фиг. 3 - схематический вид игрового компьютера, соединенного с не поддающимся вмешательству, считывающим и пишущим устройством среды хранения данных, поставленным казино;

фиг. 4 - блок-схема последовательности операций начала и регистрации при реализации автономного режима;

фиг. 5 - блок-схема последовательности операций подтверждения установления связи реализации автономного режима;

фиг. 6 - блок-схема последовательности операций покупки кредита при реализации автономного режима;

фиг. 7А - блок-схема последовательности заключения пари для вероятностных игр, генерируемых игровой программой при реализации автономного режима;

фиг. 7В-1-2 - блок-схема последовательности заключения пари при реализации автономного режима безрегистрационной лотерейной системы;

фиг. 7С-1-4 - блок-схема последовательности заключения пари при реализации автономного режима регистрационной лотерейной системы;

фиг. 8 - блок-схемы последовательности получения наличных денег из кредита при реализации автономного режима;

фиг. 9 - блок-схема последовательности операций регистрации и начала при реализации диалогового режима;

фиг. 10 - последовательность покупки кредита при реализации

диалогового режима;

фиг. 11 - блок-схема последовательности заключения пари при реализации диалогового режима;

фиг. 12 - блок-схема последовательности получения наличных денег из кредита при реализации диалогового режима;

фиг. 13 - схема микросхемы памяти, сделанной защищенной при помощи внешней не поддающейся вмешательству конструкции;

фиг. 14 - схема первого способа для проверки целостности игрового программного обеспечения;

фиг. 15А - схема второго способа для проверки целостности игрового программного обеспечения;

фиг. 15В - схема третьего способа для проверки целостности игрового программного обеспечения;

фиг. 15С - схема четвертого способа для проверки целостности игрового программного обеспечения; и

фиг. 15Д - схема пятого способа для проверки целостности игрового программного обеспечения.

Подробное описание предпочтительного варианта воплощения изобретения

На сопроводительных чертежах изображена дистанционная игровая система, в целом обозначенная позицией 10, в которой игрок 12, имеющий доступ к компьютеру 14 ("игровой компьютер"), делает ставки на множество вероятностных игр или на будущие общественные события, где результат таких событий является неопределенным, которые предлагаются казино, правительственной

лотерейной организацией или другим держатим пари учреждением 16. Здесь для удобства, на них будут в общем смысле ссылаться как на держатее пари учреждение".

Как показано на фиг. 1А, игрок 12 имеет доступ к игровому компьютеру 14, имеющему видеодисплей 18 и клавиатуру 20. Игровой компьютер 14 может быть персональным домашним компьютером, портативной ЭВМ или карманным персональным цифровым помощником, который может быть или может не быть специализированным игровым аппаратом, поставленным держатим пари учреждением 16 или аппаратом мультимедиа (например, Nintendo или аналогичным устройством для использования с телевизором или тому подобным). Игровой компьютер 14 может быть расположен или в удаленном месте, в держатим пари учреждении 16 или в некотором другом учреждении (например у продавцов лотерейных билетов). Игровой компьютер 14, расположенный в держатим пари учреждении 16, может, тем не менее, быть классифицирован здесь как "удаленный" для цели описания и формулы приобретения. Предусматривается, что казино могло бы обеспечить игрокам, например, в гостинице, где расположено казино, специализированный игровой компьютер 14, который мог бы не только использоваться для азартной игры внутри и за пределами физических границ казино. Основное преимущество обеспечения игрока 12 игровым компьютером 14, поставленным держатим пари учреждением, состоит в большей защищенности, особенно в том, что относится к созданию большого препятствия для не-дозволенного доступа к такому устройству хранения данных, как компьютерный дискетод или модуль. Более того, в специа-

дизайнированном игровом компьютере клавиатура 20 может быть изготовлена на заказ со специализированными функциональными клавишами, обозначающими команды (например, клавиши, специализированные для блэкджека, могут иметь указатели, заставляющие "ударь меня", "стоять", "покупай страхование" и прочее), которые игрок выбирает для продолжения азартной игры в различные вероятностные игры, которые предлагает держащее пари учреждение. Игровой компьютер 14 взаимодействует со специальным игровым программным обеспечением 22, состоящее из игровой программы 24, банковской программы 26 и, необязательно, проверочной программы 27. Игровое программное обеспечение 22 может быть предварительно установлено на специализированном игровом компьютере 14, поставленном держащим пари учреждением 16, предпочтительно установлено в не поддающееся вмешательству считывающее и печатающее устройство среды хранения данных 28, поставленное держащим пари учреждением 16, которое сопряжено с персональным компьютером, функционирующим в качестве игрового компьютера 14, как показано на фиг. 3, или устанавливается игроком непосредственно на персональный компьютер. Кроме того, игровое программное обеспечение 22 может быть расположено на не поддающемся вмешательству съемном модуле среды хранения данных для использования с обычным мультимедиа аппаратом, который функционирует как игровой компьютер 14, что будет описано более детально здесь ниже.

Является критическим то, чтобы держащее пари учреждение 16 было в состоянии определить были ли скопированы само программное обеспечение или данные на нем, вмешивались ли

в них или каким-либо путем изменили, т.е. иначе игрок мог бы сделать множество криш и продолжать игру с соответствующими дисками до такого момента, пока один из скопированных дисков не стал бы победителем, или игрок мог бы изменить само программное обеспечение в попытке управлять результатом, выигрышами или потерями, или их сочетанием, т.е. нечестный игрок 12 видоизменяет код программного обеспечения в игровом программном обеспечении 12 таким образом, чтобы сделать более частым генерирование программным обеспечением выигрышных результатов, чем диктовала бы вероятность (например, при моделировании рулетки, заставляя колесо рулетки более часто останавливаться на более подходящем номере). Это могло бы быть достигнуто заменой программного обеспечения полностью или видоизменением определенных строчек кода программы, или физическим и каким-либо другим приложением снаружи воздействием, таким как высокочастотное электромагнитное излучение (например, поле радиочастоты). Конечно, наиболее защищенной системой является установка, работающая в диалоговом режиме, где игровое программное обеспечение 22 расположено в игровом компьютере 30 в помещении держателя пари учреждения (фиг. 2). Наиболее трудно результаты по защищенности в отношении вмешательства возникают в реализациях, где держатель пари учреждение обеспечивает игрока 12 программным обеспечением для использования на дистанционно расположенном игровом компьютере 14 или самом специализированном игровом компьютере 14 (например, усилитель-распределитель импульсов, УРИ). В этой схеме может быть обеспечено разнообраз-

равне средств обеспечения безопасности.

В одном применении программное обеспечение, управляющее игрой компьютером через дисковод для считывания не имеющего подобных магнитного характерного признака специфического диска, на котором игровое программное обеспечение 22 сделано удобным для установки и зашифрования признака для расшифровывания держатим пари учреждением, может обнаружить не^{бы}дозволенное дублирование данных на этом диске. Альтернативно, съемный прибор может стыковаться с дисководом для считывания части диска для сбора данных о не имеющем подобных магнитом характерном признаке диска. Эти зашифрованные данные могут быть зарегистрированы или затребованы держатим пари учреждением 16 перед выдачей наличных денег.

В другой реализации, как схематически показано на фиг. 13, игровое программное обеспечение 22 располагается на микросхеме 23, помещенной внутри игрового компьютера 14 (т.е. где специализированное устройство поставлено держатим пари учреждением 16). Микросхема 23 могла бы быть расположена внутри физической оболочки 84, которая изолирована и недоступна из любого внешнего соединения порта данных. В образцовой реализации микросхема 23 может быть помещена внутри уплотнений, изоляции, защитного покрытия и тому подобных средств 86, чтобы обнаружить любые не^ндозволенные попытки удалить или вмешаться в микросхему 23. Итак, держатим пари учреждение 16 может легко установить вмешался ли игрок в игровое программное обеспечение и, если такое вмешательство раскрыто, оно могло бы отказать такому игроку в каких-

либо заявленных мигрантов и (или) будущих кредитах.

В еще одной реализации, схематически показанной на фиг. 14, не имеющие подобных математических характерные признаки выводит из определенных характеристик кода программного обеспечения в процессе самопроверки. Для выполнения такой проверки характеристики кода сохраняют в секрете и они известны только держателю пари учреждения 16 (например, алгоритм контрольно-цифрового типа, основанный на сумме бит, помещенных, например, в строках программы от 476 до 655). Альтернативно, самопроверка может проверять специальные шифры, которые заделаны внутри кодовых инструкций некоторым предварительно определенным случайным образом, известным только держателю пари учреждения 16.

Во втором варианте представленного выше и как схематически показано на фиг. 15А, внешние ключи, известные только держателю пари учреждения 16, могут быть применены для прерывистой или непрерывной проверки был ли или осуществляется вмешательство, и чтобы заставить измененное программное обеспечение работать неправильно и отключать игровое применение компьютера 14. Это может быть выполнено несколькими путями, включающими, но не ограниченными, следующее: (1) радиовещание непрерывного закодированного или зашифрованного внешнего сигнала (например, радиочастотного сигнала из держателя пари учреждения 16, принятого приемными средствами 88 в игровом компьютере, где такие сигналы впоследствии декодированы или расшифрованы игровым компьютером 14 и введены в игровое программное обеспечение 22 (фиг. 15В); (2) получение игроком 12 телесного воздействия

на прерывистой основе (фиг. 15С); или (3) использование генерированного внутри часового сигнала, обеспеченного не поддающейся вмешательству часами 89 (фиг. 15). В этой связи, микрокама 23 или даже игровой компьютер 14 (если он поставлен держателем пари учреждением 16) могут быть защищены от электромагнитной помехи для предотвращения недопустимых попыток повлиять на игровое программное обеспечение электромагнитным излучением. Присоединение внешних ключей может использоваться или может не использоваться шифрование для предотвращения от их похищения как-нибудь игроком 12.

Кроме применения внешних ключей, игровое программное обеспечение 22 может быть выполнено так, чтобы для функционирования требовать сбора данных из внешнего источника. Например, игровое программное обеспечение 22 может получить по беспроводному радиовещанию или тому подобному поток случайных чисел (возможно зашифрованных), таких что эти случайные числа программа использует как основу для выбора результата заключения пари предложенным или непредвиденным способом. Такой внешний ввод может быть объединен в не поддающийся вмешательству съемный прибор или модуль, который соединяется с игроком компьютером 14.

Другим путем предотвратить попытки взлома для изменения игрового программного обеспечения 22 является использование проверочной программой 27, к которой может иметь доступ только держатель пари учреждение 16. Для предотвращения поддельного контрольного анализа проверочная программа 37 может, например, создавать десятки или даже сотни последовательностей (например,

таких как при моделировании рулетки, последовательностей данных, соответствующих оборотам колеса рулетки (каждый период вращения колеса), где все такие данные затем записаны для будущей проверки, если держащее пари учреждение I6 подозревает вмешательство в игровое программное обеспечение 22.

Специалистам должно быть оценено, что игровое программное обеспечение 22 может быть выполнено так, что последовательности данных в алфавитно-цифровых кодах, или предварительно загруженные в каждый игровой компьютер I4 и накопленные на диске, или, альтернативно, обеспеченные на съемном не копируемом модуле, могут быть использованы для раскрытия любого вмешательства игрока I2 в программное обеспечение, диск или модуль. В этой связи кодовая последовательность может быть выполнена различной для каждого игрового компьютера I4 или модуля, а копии таких кодов могут храниться держащим пари учреждением I6. Эти коды могут обеспечить основу для случайности результата каждого игрового события и могут посредством этого обеспечить доказательство вмешательства. Другими словами, особое устройство кодов может соответствовать определенному результату события, на которое заключено пари (например, колесо рулетки останавливается на "5"). Даже хотя эти коды известны держащему пари учреждению I6, их чередуют, чтобы гарантировать случайный результат - что-либо, что могло бы быть проверено независимой третьей стороной. Если игрок I2 старается изменить игровое программное обеспечение, известные коды программного обеспечения могли бы быть раскрыты их сравнением с оригиналами, известными только держащему пари учреждению I6.

В качестве другого средства предотвращения обмана игроком может быть приведен в исполнение параметр "двойной случайности" путем требования у игрока I2 нажать кнопку для каждого выбора или желаемого ответа на игровом компьютере I4 дважды, с переменным интервалом между выборами (т.е. в микросекунды), использованным для направления особого предварительно запрограммированного случайного результата, кодифицированного в соответствующих кодах программного обеспечения.

Игровая программа I2 дает возможность игроку I2 делать ставки на любую из множества возможностей, на которые держат пари, включая вероятностные игры, будущие общественные события, результат которых является неопределенным, или квалифицированные игры (например, кроссворд-головоломка). Вероятностные игры создает игровой компьютер I4 при помощи игровой программы 24 в соответствии с обычными технологиями и игры включают, но не ограничены, обычной деятельностью казино по заключению пари, такой как блэкджек, крапс, рулетка, покер, монетные автоматы и тому подобным. Каждая игра предлагает игроку I2 возможности поставить ставки на одну или более различных держащих пари элементов в пределах данного держащего пари события, зависящего от правил, применяемых для этой игры. Это будет описано более детально ниже.

Может быть создана игровая программа 24, чтобы принимать ставки на будущие общественные события, в которых результат событий является неопределенным, как в, например, спортивных событиях, таких как футбольная игра или боксерский матч, или государственная лотерея, или другая лотерея. Это может

быть исполнено установленным путем или электронных связей с держателем пари учреждением 16, чтобы поставить, зарегистрировать и подтвердить пари. Ставку помещают в игровой компьютер 14, который генерирует код для регистрации в держателе пари учреждении 16. Держатель пари учреждение 16 затем дает программисту отметку времени этого кода, чтобы сформировать зашифрованный код, использующий соответствующие инструкции программного обеспечения для зашифровки пари или фиксирует выплаты. Это исполнение будет детально описано ниже. Подобно, квалифицированные игры, такие как кроссверд-головоломка, могут быть приведены в исполнение, где отметка даты и времени фиксирует время завершения так, что позднее присуждают приз, основанные на первом игроке, который закончил игру.

Банковская программа 26 дает игроку возможность делать ставки с располагаемым кредитом и получать наличные деньги, чтобы возратить лямбда игровые выигрыши. В определенных реализациях банковская программа 26 облегает покупку кредита из держателя пари учреждения 16, где такой кредит "загружают" в игровой компьютер в форме кодов. Альтернативно, как показано на фиг. 1С, банковская программа может получить инструкции из электронного устройства считывания с перфокарт 91, совместимого с кредитными и дебетными перфокартами 93 обычным способом или банковская программа может получать кредит из внешнего кредитного модуля 90.

В качестве одного пути обеспечения безопасности в процедуре покупки и возращения кредита банковская программа 26 или специализированное шифровально-дешифровальное устройство

обеспечивает, например, алгоритм шифрования и дешифрования 29 известного в технологии типа (например, с использованием открытого ключа), чтобы шифровать и расшифровать определенные алфавитно-цифровые коды, обмениваемые между игроком 12 и казино 16, которые являются входом в компьютеры и генерированы игроком компьютером 14 и компьютером 30 держащего пари учреждения. Этими кодами обмениваются между игроком 12 и агентом держащего пари учреждения 38 по телефону 40. "Агент" предназначен содержать в себе автоматизированный телефон или подобную систему, которая генерирует компьютеризированные инструкции для связи с игроком 12 посредством телефона с кнопочным номеронабирателем 36, чтобы побудить игрока 12 сообщить ответы держащему пари учреждению 16 путем нажатия подходящих номеров и символов. Генерированные таким образом инструкции могут быть обеспечены компьютером держащего пари учреждения 30 по телефону в соответствии с хорошо известными технологиями.

Компьютер держащего пари учреждения 30 имеет игровое программное обеспечение 33, которое включает банковскую программу 35 и проверочную программу 37. Компьютер 30 или содержит в себе, или связывается со специализированным устройством и программным обеспечением для исполнения алгоритма шифрования и дешифрования 39, известного только держащему пари учреждению, чтобы зашифровать и расшифровать эти коды. Таким образом, держащее пари учреждение 16 дает ^Рповеренному игроку 12 возможность покупать и возвращать кредит на ставки в удаленном месте. Последовательность операций покупки и возвращения таких

кредитов путем обменивания зашифрованными кодами описана ниже более детально.

Фиг. 4 изображает блок-схему последовательности операций запуска и регистрации автономного режима, которые должны происходить до заключения пари. Игрок 12 сначала регистрирует различную первоначальную информацию с держателем пари учреждением 16 и получает алфавитно-цифровой персональный код отождествления 32. Держатель пари учреждение 16 снабжает игрока 12 игровым программным обеспечением 22, состоящим из игровой программы 24 и банковской программы 26, как описано выше, сопровождаемым алфавитно-цифровым кодом отождествления программного обеспечения 34. Игровое программное обеспечение 22 может быть независимо испытано, проверено и снабжено средством хранения данных в герметичной оболочке. Такое средство хранения данных может включать жесткий диск, гибкий диск, постоянное запоминающее устройство на компакт-диске и тому подобное. Затем держатель пари учреждение 16 обеспечивает алфавитно-цифровой пусковой код отождествления 33, который игрок 12 вводит для приведения в действие игрового программного обеспечения 22. Игровой компьютер 14 может содержать в себе средства опознавания голоса, такие как голосовая микросхема или опознающее голос программное обеспечение для опознавания не имеющих подобных характеристик ^{ГОЛОСА} игрока, чтобы отказать в доступе любому недопущенному пользователю. Такое аппаратное и (или) программное обеспечение хорошо известно в технике. Игровое программное обеспечение 22 запрограммировано для постановки игроку 12 вопроса проводится ли текущая сессия, чтобы попрактиковаться

или чтобы поставить ставку. Если это тренировочная сессия, то игровая программа 24 генерирует множество игровых выборов и подтверждения, что игры проводят только, чтобы попрактиковаться. Если игрок 12 выбирает занятие азартной игрой, то банковская программа 26 разрешит действительное заключение пари до такого размера, что существует достаточный кредит на ставки, имеющийся в распоряжении на счету игрока. Если кредит недостаточен, то игрок 12 должен установить контакт с держателем пари учреждением 16 и пройти через последовательность операций покупки кредита, описанную ниже. Как отмечено выше, игровой компьютер 14 может быть или может не быть в диалоговом режиме с компьютером держащего пари учреждения 30. Если игровой компьютер 14 находится в автономном режиме, возможна большая гибкость в смысле возможности заниматься азартной игрой фактически в любом месте. В образцовой реализации серии зашифрованных обменов сообщениями, например, алфавитно-цифровыми кодами, между игроком 12 и агентом 38 разрешают покупку кредита и выкуп в удаленном месте под управлением держащего пари учреждения 16, которому не препятствует отсутствие электронной линии между игровым компьютером 14 и компьютером держащего пари учреждения 30. Альтернативно, игровой компьютер 14 может входить в сеть компьютера держащего пари учреждения 30 по линии связи 29 так, что компьютер 30 наблюдает и управляет всей или частью деятельности, имеющей место на удаленном игровом компьютере.

При реализации автономного режима, показанной на фиг. 1, игрок 22 делает вызов держащего пари учреждения 16 при помощи

телефона 36 и связывается с агентом 38 по телефону 40 для получения и возврата кредита на игру. Если у игрока 12 уже есть кредит, игровое программное обеспечение 22 позволяет сделать ставку на любую из вероятностных игр, запасенных игровой программой 24 после получения игроком 12 персонального кода отождествления 32. Если игрок 12 требует кредит для игры, то должен быть установлен контакт с держателем пари учреждением 16 и проведена последующая серия операций для цели проверки тождественности игрока и подтверждения, что игрок использует игровое программное обеспечение 22, зарегистрированное на его или ее персональный код отождествления 32.

Всякий раз, как игрок 12 контактирует с держателем пари учреждением 16, он или она проходит через то, что относится к последовательности признания установленного связи, проверке тождественности игрока держателем пари учреждением. В этом отношении, как изображено на блок-схеме с фиг. 5, игрок 12 сначала вызывает держателя пари учреждение 16 по телефону 36 и агент 38, который связывается по телефону 40, спрашивает игрока 12 о его или ее не имеющем подобных коде отождествления 32 и коде отождествления программного обеспечения 34. Агент 38 вводит эти коды в компьютер 30, который генерирует зашифрованный код подтверждения установления связи 42, который обеспечен игроку 12 для ввода в игровой компьютер 14. Игровой компьютер 14 расшифровывает код подтверждения установления связи 42 и затем генерирует зашифрованный ответный код опознавания 44, который затем обеспечен держателю пари учреждению 16. Агент 38 вводит ответный код опознавания 44 в компьютер 30, который

расшифровывает ответный код опознавания 44 для проверки тождественности игрока 12 и подтверждает, что в использовании находится специальное программное обеспечение 22, зарегистрированное за игроком 12. Проверенный игрок 12 затем продолжает подходящее взаимодействие с казино.

Фиг. 6 является блок-схемой, изображающей первый вариант последовательности операций покупки кредита при реализации автономного режима. Игрок 12 сначала контактирует с держателем пари учреждением 16 и устанавливает его или ее тождественность при помощи последовательности подтверждения установленной связи, изображенной на фиг. 5 и описанной выше. Агент получает из компьютера 30 зашифрованный код приведения в действие банковской программы 46 и снабжает им игрока 12 с целью предоставления игроку 12 доступа к функции покупки-возврата кредита банковской программы 26 в игровом компьютере 14. Затем игрок 12 вводит сумму запрашиваемого кредита на ставки. Для целей безопасности банковской программы 26 использует персональный код отождествления 32 и код отождествления программного обеспечения 34 вместе с алгоритмом шифрования для генерирования кода кредитного запроса 48, причем этот код включает в себе числовую величину су мм запрашиваемого кредита и является уникальным для игрока 12 и его или ее игрового программного обеспечения 22. Код кредитного запроса 48 выводится на экран для игрока 12 на игровом компьютере 14, причем игрок затем обеспечивает код кредитного запроса 48 агенту 38 для ввода в компьютер держателя пари учреждения 30. Компьютер 30 применяет дешифровальный ключ, известный только держателю пари учреждению 16, для дешифровки

кода кредитного запроса 48, чтобы проверить сумму кредита, запрашиваемого игроком 12. Агент 38 устно подтверждает эту сумму у игрока 12. Держащее пари учреждение¹⁶ затем решает снабжать всем или частью запрашиваемого кредита. Если в кредитном запросе отказывают, игроку 12 выдают зашифрованный восстановительный код 50, который расшифровывает игровой компьютер 14, чтобы дать возможность игроку 12 продолжать делать ставку с любым располагаемым кредитным остатком (или у игрока 12 есть возможность получить наличные деньги за любые игровые выигрыши в соответствии с последовательностью, изображенной на фиг. 8 и описанной ниже). Если кредитный запрос частично или полностью предоставлен, процесс продолжается на сумму кредита на ставки, которую держащее пари учреждение 16 желает продать игроку 12. Компьютер 30 генерирует зашифрованный новый кредитный код 52, который обеспечен игроку 12 для целей загрузки ожидаемой суммы запрошенного кредита в игровой компьютер 14 игрока через банковскую программу 26 игрового программного обеспечения 22. Игрок 12 затем вводит новый кредитный код 52 в игровой компьютер 14, который расшифровывает код и проверяет точное количество нового кредита, добавляемого к располагаемому игроком 12 кредитному остатку. Сумму новых кредитов показывает игроку 12 как ожидаемую, но еще не располагаемую для использования. Банковская программа 26 затем генерирует зашифрованный код ожидаемого кредита 54, который частично основан на денежной величине новых ожидаемых кредитов. Игрок 12 снабжает этим кодом ожидаемого кредита 54 агента 38, который вводит его в компьютер держащего пари учреждения 30,

который затем расшифровывает код ожидаемого кредита 54, чтобы точно и неопровержимо проверить, что именно особая сумма запрашиваемого кредита загружена в банковскую^к программу 26 игрока 12. Компьютер держащего пари учреждения 30 затем генерирует зашифрованный код освобождения кредита 56. Этот код освобождения кредита 56 обеспечен игроку 12, который затем вводит его в игровой компьютер 14. Сумму ожидаемых кредитов затем освобождает для использования игроком 12. Банковская программа 26 затем генерирует зашифрованный проверочный код освобождения кредита 58, который игрок 12 обеспечивает агенту 38. Агент 38 вводит проверочный код освобождения кредита 58 в компьютер 30, который его расшифровывает и генерирует зашифрованный программный восстановительный код 60. Игрок 12 получает программный восстановительный код 60 и затем вводит его в игровой компьютер 14 и игровую программу 24 восстанавливает для использования. Одновременно, держащее пари учреждение 16 заносит на счет игрока 12 величину кредитов, купленных взаимносогласованным между игроком и казино способом. Например, может быть заполнена кредитная карта, авторизованный банковский перевод или некоторая другая форма платежа или отложенного платежа может быть сделана для казино в обмен на проданные кредиты. Если в любой точке в течение этого процесса один или более различных зашифрованных кодов не соответствуют тем, которые ожидает шифровальное программное обеспечение казино, то игрок будет лишен возможности доступа к таким кредитам. В таких случаях игровое программное обеспечение 22 неработоспособно пока не разрешен спор. В этом случае правильная гене-

рация каждого из различных кодов игрокам компьютером 14 и компьютером казино 30 служит положительному подтверждению сумм и величин кредитов, полученных игроком 12, и что такие кредиты освобождены и предоставлены игроку 12 для использования.

Кредит может быть также обеспечен игроку 12 в предварительно определенных суммах, предварительно установленных на специализированном игровом компьютере 14 (например, персональном цифровом помощнике), поставленном держащим пари учреждением 16. Альтернативно, игрок 12 мог бы приобрести диск или модуль 90, имеющий данную сумму дозволенного кредита, который затем "загружен" в банковскую программу игрового компьютера 14, чтобы дать возможность ставить ставки до такого момента, когда эта кредитная сумма исчерпана. Альтернативно, как показано на фиг. 1С и упомянуто выше, игрок 12 может получить кредит просто используя его собственную кредитную карту 93 или по связи с агентом 38, или электронным считывающим перфокарты устройством 91, соединенным с выпускающим банком 95, как хорошо известно в технике.

После того, как игрок 12 приобрел кредит на ставки, он может ставить ставки путем выбора держащих пари элементов различных держащих пари событий в любой из множества вероятностных игр, предложенных игрокам программным обеспечением 22. Каждая игра обеспечивает удобные случаи для игрока 12 поставить ставки на один или более различных держащих пари элементов в пределах данного держащего пари события, зависящие от правил, прилагаемых к этой игре. В качестве примера, игра казино и рулетку содержит в себе серии держащих пари событий, основанных

на результате в виде случайного номера, выбранного шариком, вращающимся в колесе рулетки. Каждое вращение колеса является единичным держащим пари событием. В пределах такого события игрок 12 может заключать пари на многие различные держащие пари элементы, такие как красный и черный цвета, единичные номера, группы номеров и тому подобное. Все ставки для каждого события делают перед вращением колеса.

Фиг. 7А является блок-схемой изображающей последовательность операций при заключении пари для вероятностных игр, созданных игровой программой 24, которая происходит следующим образом. Игрок 12, во-первых, вводит игровую программу 24 из игрового программного обеспечения 22 и выбирает отдельную игру, на которую держит пари. Игрок 12 может держать пари на одно или более событий в этой игре, как описано выше. Игровая программа 24 приглашает игрока 12 подтвердить размещение ставок и общую сумму введенных ставок. Такие ставки могут быть удалены или видоизменены до такого момента, когда они подтверждены. Подтверждение, как правило, делают предлагая игроку 12 ввести подтверждающий код 62 перед закрытием всех пари. Подтверждающий код 62 обеспечен игровой программой 24 и может быть сделан различным для каждой ставки по причинам защищенности. Он может быть простым одно или двух цифровым алфавитно-цифровым кодом, который вводит в игровое программное обеспечение 24 для подтверждения, что каждое пари, поставленное на любое держащее пари событие, является таким, как имелось в виду и не поставлено ошибок. Игровая программа 24 может быть составлена так, что подтверждающий код 62 может быть упрощен

до единственного удара клавиши в определенных в высшей степени повторяющихся играх, таких как монетные автоматы, или когда общая величина всех ставок падает ниже определенного предварительно заданного уровня. После того, как подтверждающий код 62 введен игроком 12, игровая программа 24 генерирует в соответствии с правилами данной игры машинно характерный результат для данного держащего пари события (например, карты сданы, колесо закручено и прочее). Игровая программа 24 определяет результат каждой поставленной ставки (победа, проигрыш, ничья), вычисляет и затем выводит на экран предполагаемую правильную выплату за эту ставку на игровом компьютере 14. У игрока 12 есть право выбора, чтобы напечатать в коде данные, принимает он результат выплаты всех ставок, или оспорить любую выплату, которую игрок 12 предполагает неверной по какой-либо причине. Любой спор может быть проверен путем приостановления держащего пари процесса и вызова агента 38, чтобы решить вопрос по телефону или некоторыми другими способами решения спора. Как только игрок 12 получает решение данного держащего пари события, прибавляет или вычитает правильную сумму кредита из остатка кредита на ставках игрока 12 при помощи банковской программы 26 игрового программного обеспечения 22. Затем игрок 12 может начать держащий пари процесс сначала на следующее держащее пари событие или выбрать окончание игровой сессии. В любое время игрок 12 может выбрать режим просмотра в игровой программе 24 и просмотреть сумму и решение всех и каждой ставки, сделанной игроком 12, и результаты таких ставок в хронологическом порядке. В любое время игрок

12 может выбрать возвращать или получить наличными деньгами весь или часть остатка кредитов на ставки, хранящих в банковской программе 26 посредством последовательности выплаты кредита наличными деньгами. Игровая программа 24 может также содержать специальные встроенные инструкции для размещения ограничений на выигрыши по усмотрению держащего пари учреждения. Также можно предположить, что такое игровое программное обеспечение 22 могло бы быть заложено в другое изделие, такое как компьютер или другое программное обеспечение, чтобы обеспечить приемлемое применение, которое дает возможность покупателю неродственным изданием выиграть что-нибудь из управляемого такой заложеной программой (например, принужденный приз наличными деньгами).

Фиг. 7B-7C - блок-схема держащих пари последовательностей для будущих общественных событий, результат которых является неопределенным, таким как лотерея, при реализации автономного режима. Здесь по отношению к описанию лотерей держащее пари учреждение будет далее обозначено как "лотерейная организация". Игрок 12 выбирает посредством игрового программного обеспечения 22 частное лотерейное событие (например, проведение кортбейки), на которое делает ставку. Затем игровой компьютер 14 генерирует схему лотерейного "билета", не имеющую подобных для характерной лотереи, а игрок выбирает желательные держание пари элементы (например, номера).

Существует два, описанных здесь, типа образцов лотерей, причем первый - мгновенный тип, аналогичный обычному лотерейному билету, а второй - будущее событие, результат которого

40

является неопределенным (например, имеет место жеребьевка). В случае немедленных лотерей проверки даты и времени ставки не является важной по определению, т.е., по существу, мгновенный выход программы определяет результат. С другой стороны, с будущими событиями дата и время ставки являются критическими при определенных реализациях. Специалистами должно быть оценено, что удаленное держащее пари учреждение, посредством которого игрок 12 участвует в лотерее, может быть классифицировано, как (1) безрегистрационная система (посредством которой игрок делает ставки независимо от лотерейной организации 16 и ставка не нуждается в регистрации с лотерейной организацией, т.е., игровой компьютер 14 обеспечивает средства для нанесения отметки времени ставки), или (2) регистрационная система (посредством которой игрок 12 выбирает держащее пари элементы на удаленном игровом компьютере 14, но затем должен установить контакт с лотерейной организацией 16, для "регистрации" ставки).

При такой безрегистрационной реализации, как описанная на фиг. 7B, ставку ставят следующим образом: игрок 12 осуществляет входную регистрацию в лотерейной организации через игровой компьютер 14 его или ее кодом идентификации 204, который предварительно назначен лотерейной организацией 16, в которой игрок 12 предварительно зарегистрирован. В этом отношении, для предотвращения потерь от доступа к лотерейной программе может быть использовано цифрово-дешифрованное устройство 82, изображенное на фиг. 2 и более детально описанное ниже. Такое устройство могло бы использовать фотоотпечаток

пальца или аппаратное средство опознавания голоса для дополнительной проверки. Игрок I2 затем выбирает особую лотерею для игры (мажор, Лотте). Затем игрок I2 выбирает обычным способом денежные пари элементы 206, причем выбор может быть подтвержден игроком, получившим подходящее побуждение. Игровой компьютер I4 затем генерирует цифровой, сбитый многоцифровой билетный код 208, представляющий выбранный денежный пари элемент 206 и не поддающийся подделке отметку даты и времени 210. Такой билетный код 208 может содержать в себе персональный код отсчетов 204 или код отсчетов программного обеспечения 212. Билетный код 208 хранит в игровом компьютере I4 и он может быть дешифрован только лотерейной организацией I6 для подтверждения подлинности. Если денежно, то фактический "билет", представляющий выбор игрока в зашифрованном билетном коде, мог бы быть отпечатан обычным печатным средством, связанным с игровым компьютером I4. Эта процедура может быть повторена так много раз, как необходимо для участия в многоэтапных лотерейных событиях или для выбора денежных пари элементов для единственного события. Такая установка позволяет делать ставки независимо от лотерейной организации I6. Не поддающаяся подделке отметка даты и времени гарантирует, что игрок I2 не может делать отметку ставки "после факта" (т.е. после перебежки игрок не может видоизменить выбранные номера). Для получения наличных денег игрок I2 оставляет зашифрованный билетный код 208 в лотерейную организацию I6, которая дешифрует билетный код для проверки выбранных

дочиски пари элементов, даты и времени зачисления пари. Затем присуждают выигрыши обычным способом. Предупреждают, что большие выигрыши потребуют, чтобы выигрышный игрок I2 вернул финансовое устройство лотерейной организации I6 для проверки.

Фиг. 7С изображает последовательность операций регистрации, посредством которой игрок I2 регистрирует его лотерейный набор (выбор) в лотерейной организации I6. Когда игрок I2 готов сделать это, он устанавливает контакт с лотерейной организацией I6 через агента 38. Затем игрок I2 вводит его персональный код идентификации 204 путем нажатия на соответствующие клавиши телефона или игрового компьютера I4 (если они поставлены в диалоговый режим с или временно, или постоянным соединением), или путем сообщения наборов по телефону для приобретения программой распознавания голоса известного в технике типа. Для дополнительной проверки игрока I2 могут попросить ввести код компьютера или программного обеспечения 212. Лотерейная организация попросит, чтобы игрок I2 сделал выбор из меню лотерей, которые еще открыты для зачисления пари, и затем сделал дополнительный выбор (выборы). Игрок I2 затем обозначает способ билета. В определенных приложениях кредит может быть предварительно установлен на игровом компьютере I4 или модуле 90, как описано выше, причем в этом случае кредит может быть включен и предоставлен в зашифрованном билетном коде 208. Обычно билетный код зашифрован, его затем расшифровывают билетом, известным только лотерейной организации I6. Это гарантирует и проверяет, что введен действительный лотерейный набор и достаточный кредит. Лотерейная организация

16 может подтвердить сделку путем обратного считывания держаний пари элементов, реализованных в коде. После того, как лотерейная организация 16 принимает билетный код 208, она генерирует регистрационный код 218 (зашифрованный или расшифрованный), который включает в себе билетный код 208 и отметку текущей даты и времени 220. Регистрационный код 218 может быть передан игроку 12 и храниться лотерейной организацией 16 в компьютере лотерейной организации 30 для будущей справки. Лотерейная организация 16 может затем побудить игрока подтвердить ставку путем введения простого ответа да или нет. Если нежелательно, лотерейная организация 16 может наложить ограничение на число ставок на игрока или на данный период времени и отклонить ставки, превышающие установленные суммы. Игрок 12 может приобрести расписку в получении, которая содержит в себе регистрационный код 218, на игрового компьютера 14. Держаний пари процесс может быть потерян для каждого зарегистрированного "билета". Когда он завершается, игрок 12 просто вешает телефонную трубку или прекращает связь с лотерейной организацией 16. После того как проведена перебивка или лотерейный процесс, лотерейная организация 16 сравнивает любые выигрышные номера со всеми зарегистрированными билетами в соответствии с обычной практикой. Если приз ниже характерного порога (например, 100 долларов), то такой приз может быть кредитован на счет игрока или на кредитную карту, или если приз ниже определенного порога, то выплаты могут быть сделаны обычным способом.

Вообще, существует несколько путей, которыми игрок 12

44

может получить наличные деньги, когда игрок включает в себе или крадет игровой компьютер 14. Фиг. 8А - блок-схема последовательности операций получения кредитных наличных денег при первой реализации автономного режима. Сначала игрок 12 проходит последовательность подтверждения установления связи, описанной на фиг. 5 и описанной выше. После того, как подтверждена достоверность игрока 12, держащее пари учреждение 16 снабжает игрока 12 зашифрованным кодом включения банковских операций 64. Игрок 12 затем включает банковскую программу 26 и вводит код включения банковских операций 64, который расшифрован игровым компьютером 14 для доступа к банковской функции покупки и возврата. Затем игрок 12 вводит сумму кредита на ставки, которую он или она делает получить наличными в банковской программе 26. Сумму, которая должна быть выплачена наличными деньгами, банковская программа 26 помещает в поле ожидания выплаты наличных денег. Банковская программа игрока 26 затем генерирует зашифрованный код получения кредитных наличных денег 66, который игрок 12 поставляет держащему пари учреждению 16. Агент ³⁸ вводит код получения кредитных наличных денег 66 в компьютер держащего пари учреждения 30, который расшифровывает код получения кредитных наличных денег 66 для проверки суммы кредита, которую игрок 12 просит выплатить наличными деньгами, причем сумму также подтверждает агент казино 38. Компьютер держащего пари учреждения 30 генерирует затем зашифрованный код признания выплаты наличных денег 68 и поставляет этот код игроку 12. Игрок 12 вводит код признания выплаты наличных денег 68

в игровой компьютер I4, который расшифровывает его, а банковская программа 26 затем считывает сумму кредита, который должен быть выплачен наличными деньгами из кредитного баланса игрока, располагаемого для будущих ставок. Банковская программа 26 затем генерирует зашифрованный проверочный код считывания 70, который обозначает, что из счета игрока вычтена правильная сумма. Этот код затем поступает агенту 38, который вводит его в компьютер 30. Компьютер 30 державшего пари учреждения расшифровывает проверочный код считывания 70 и генерирует зашифрованный код повторного включения программы 72, которым снабжает игрока I2, чтобы дать возможность игровой программе 24 позволить продолжение азартной игры с любыми располагаемыми кредитами. Державшее пари учреждение затем выпускает платеж игроку I2 на сумму всего кредита на ставки, выплаченного наличными деньгами. Платеж может быть в форме кредита на кредитную карту игрока, банковской телеграммой или другого равносильно согласованного способа платежа. Также предполагается, что если игрок I2 снабжен специализированным игровым компьютером I4 (например, переносным устройством), то кредит может быть выплачен наличными деньгами, если просто установить такой игровой компьютер I4 в державшем пари учреждении или у его агента, где или физически возвращают само устройство в целом, или заменяют обменный кредитный модуль 90 (не поддающийся износу, как описано выше).

Фиг. 9-12 содержат блок-схемы реализации диалогового режима, схематически изображенной на фиг. 2, посредством которой игровой компьютер I4 общается непосредственно по линиям

связи 29, такой как модем, с компьютером держателя пари учреждения 30. Компьютер 30 содержит в себе игровое программное обеспечение 74, состоящее из игровой программы 76, банковской программы 77 и проверочной программы 78 и алгоритма шифрования и дешифрования 79. Для предотвращения недозволённого доступа игрок использует устройство шифрования и дешифрования 82, такое как схематически показано на фиг. 2, для генерирования не имеющего подобных алфавитно-цифрового кода 83, чтобы выполнить входную регистрацию на компьютере 30 с целью получить доступ к азартной игре в диалоговом режиме и (или) покупки и возврата кредита на ставки. В одной реализации устройство 82 выглядит как кредитно-карточный калькулятор и содержит в себе дисплей 84, выполняющий за одно целое клавиатуру 86 и внутреннее шифровальное-дешифровальное аппаратное обеспечение и (или) программное обеспечение. Такое устройство находится в обращении и используется для проведения беспроводных денежных сделок, например, банком Флит (Fleet). Коды входа и выхода из устройства 82 могли бы заключать в себе характерные звуки, отождествляемые через специально разработанную звукопознающую программу, которые передают и получают из компьютера 30. Шифровальное-дешифровальное устройство 82 используют для генерирования зашифрованного кода входной регистрации 83 путем зашифрования персонального кода отождествления 32 игрока 12 с отдельным проверочным кодом 88, поставленным игроку 12 компьютером 30. Альтернативно, проверочный код 88 может быть встроен в шифровальное-дешифровальное устройство 82. Итак, знание персонального кода отождествления 32 игрока

12 недостаточно, чтобы дать возможность недоделанной третьей стороне, такой как несовершеннолетний или известный заведомый игрок, получить доступ к азартной игре и (или) получение и возврату кредита на ставки. Компьютер 30 мог бы содержать соответствующие инструкции, чтобы в таком случае прекратить связь в диалоговом режиме и предотвратить дальнейшие попытки получить доступ этим особым персональным кодом опознавания 32. Сверх того, устройство 82 может иметь банковскую программу 26, объединенную с ней с целью хранения кредита на ставки независимо от игрового компьютера 14, в случае когда обмен между устройством 82 и игровым компьютером 14 будет представлять действительные "деньги". Итак, кредит может содержаться в аппаратах, конструктивно независимых от игрового компьютера.

Фиг. 9 - блок-схема последовательности операций регистрации начала. Первоначально игрок 12 через игровой компьютер 14 набирает номер и соединяется по линии связи 29 с компьютером 30. Затем игрок 12 вводит запрошенную регистрационную информацию и ему присваивают персональный код опознавания 32. Игрок 12 затем проводит входную регистрацию, как описано выше. Если тождественность игрока 12 подтверждена, компьютер 30 затем разрешает заключение пари и (или) покупку и возврат кредита.

Как показано на фиг. 10, последовательность операций покупки кредита при реализации диалогового режима составлена из следующих серий обменов между игроком 12 и компьютером 30. Компьютер 30 сначала запрашивает игрока, сколько кредита он желает для отдельной игровой сессии. Игрок 12 отвечает

на закрое суммой запрашиваемого кредита на ставки. Дерматическое пари учреждения 16 затем дает разрешение на запрашиваемую сумму через согласованные способы кредитования, такие как кредитная карта или тому подобное. Затем одобренную сумму кредита размещают на счете кредита на ставки игрока 12 в банковской программе 77. На таком этапе игрок 12 может затем делать ставки на множество игр, предлагаемых дерматическим пари учреждением 16. В этой связи игрок 12 может в конце каждой сессии комментировать зашифрованное кодовое число, которое проверит сумму кредита, которой он или она располагает на дерматическом пари учреждении 16 в это время, для целей решения какого-либо будущего спора.

Фиг. 11 - блок-схема игровой последовательности при реализации диалогового режима. Во-первых, игрок 12 включает игровой компьютер 14, устанавливает электронные связи с компьютером дерматического пари учреждения через линии связи 29 и проходит опцию процедуры входной регистрации. Игровой компьютер 14 затем регистрирует код игровой сессии 30 с дерматическим пари учреждением 16. Компьютер 30 затем выводит на экран выбор вероятностных игр или одну из общественных событий, результат которых является неопределенным, на которые дерматическое пари.

Фиг. 12 - блок-схема последовательности операций получения наличных денег при реализации диалогового режима. Сначала игрок 12 может выплатить деньгами весь или часть остатка кредита на счете кредита на ставки, содержащегося в компьютере 30. Дерматическое пари учреждение 16 может подтвер-

денная суммой кредита для выплаты игроку наличных денег. Игрок 12 затем нажимает на клавиши его персонального кода отоществления 32 для повторного подтверждения этой суммы. Эту сумму затем зачисляют на кредитного счета игрока, а держащее пари учреждение 16 затем позволяет сделать кредит на предварительно назначенную кредитную карту игрока или совершает некоторые другие согласованные способом платежа. Для дополнительной проверки может быть использовано шифровано-дешифрованное устройство 82, чтобы обеспечить держащему пари учреждению проверочный код перед выплатой наличных денег. Более того, держащее пари учреждение 16 может быть снабжено специальным телефонным номером, чтобы вызывать обратно игрока 12 для подтверждения выплаты наличных денег, которая может произойти только тогда, когда игрок 12 вызывает держащее пари учреждение с этого номера для обеспечения дополнительной меры безопасности.

При другой реализации диалогового режима игровой компьютер 14 содержит в себе игровое программное обеспечение 22, как и в первой реализации по фиг. 1, но компьютер держащего пари учреждения 30 по линии связи 29 может служить или не может служить для регулирования или управления моделированием игровым программным обеспечением игр казино на игровом компьютере 14. Например, компьютер держащего пари учреждения 30 может непосредственно вести запись всех или избранных действий, имеющих место в игровом компьютере 14 для целей дополнительной проверки или безопасности. Альтернативно, электронная линия может быть управляемого типа, чтобы заменить преимущество данной ставки, основанное на любом из разнообразия

факторов, таком как продолжительность азартной игры, или других факторах, таком как прогрессивно увеличивающийся джекпот (например, при моделировании монетного автомата).

При реализации автономного режима в любое время может быть выполнен контрольный анализ всех сделок на средство хранения, соединенное с компьютером держателя пари учреждения 30, и, независимо, в игровой компьютер 14, чтобы в конце быть разгруженным в держателя пари учреждение или полученным им. Такой контрольный анализ также может быть выполнен в не подающееся немедленно считывающее и печатающее устройство среди хранения данных 28, поставленное игроку 12 держателем пари учреждением 16 при реализации, показанной на фиг. 3.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Игровая система, включающая:

главный компьютер, который дает возможность игроку в удаленном месте покупать и возвращать игровой кредит, генерирует по крайней мере один зашифрованный код, который подает из главного компьютера, и расшифровывает по крайней мере один зашифрованный код, который подает в главный компьютер;

игровой компьютер, работающий в автономном режиме и расположенный удаленно от главного компьютера, на котором игрок делает ставки на по крайней мере один игровой удобный случай, отличающийся тем, что игровой компьютер генерирует по крайней мере один игровой удобный случай и создает возможность покупать, хранить и возвращать игровой кредит, игровой компьютер кроме того генерирует по крайней мере один зашифрованный код, который подает в главному компьютеру, и расшифровывает по крайней мере один зашифрованный код, который подает из главного компьютера, причем в игровой системе зашифрованные коды, обмениваемые между главным компьютером и игровым компьютером, дают игроку возможность для по крайней мере одной покупки и возврата игрового кредита.

2. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для генерирования по крайней мере одного удобного случая и создания возможности покупать, хранить и возвращать игровой кредит, накопленный на средства хранения данных.

3. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что игровой компьютер связан со средством памяти данных, расположенном внутри не поддающегося вмешательству считывающего и пишущего аппарата.

4. Игровая система по п.2, отличающаяся тем, что компьютер считывает специфические (не имеющие подобных) магнитные характеристики средства хранения данных для создания не имеющего подобных зашифрованного кода, чтобы посредством этого предотвратить необнаруживаемое дублирование данных, хранящихся на средстве хранения данных.

5. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что игровой компьютер записывает и хранит коды, подаваемые в игровой компьютер и из него, чтобы производить контрольный анализ.

6. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что главный компьютер записывает и хранит коды, подаваемые в главный компьютер и из него, чтобы производить контрольный анализ.

7. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что игровой компьютер хранит предварительно определенную сумму кредита казино, в по крайней мере одном средстве хранения на данных, постоянно установленном в игровом компьютере и средстве хранения данных связано установленным в игровом компьютере.

8. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит по крайней мере одно средство опознавания голоса игрока для отождествления специфических (не имеющих подобных) характеристики голоса игрока и средств

отосланием отпечатка пальца для отослания по имеющему подобиях отпечатка пальца игрока.

9. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что упомянутым удобным случаем является квалифицированная игра.

10. Игровая система, включающая:

главный компьютер, который дает возможность игроку, имеющему доступ в компьютерную сеть в удаленном месте, покупать и возвращать кредит и делать ставки на по крайней мере один держаний пари удобный случай, причем главный компьютер генерирует по крайней мере один код, который подает от главного компьютера, и расшифровывает по крайней мере один зашифрованный код, связанный главным компьютером;

игровой компьютер, на котором игрок делает ставки на по крайней мере один держаний пари удобный случай, расположенный удаленно от главного компьютера; отличающаяся тем, что содержит:

средства для генерирования по крайней мере одного зашифрованного кода для связи с главным компьютером и расшифровывания посредством главного компьютера, чтобы дать возможность игроку получить доступ к упомянутому главному компьютеру на упомянутого игрового компьютера.

11. Игровая система по п.10, отличающаяся тем, что средство для генерирования по крайней мере одного зашифрованного кода реализовано в аппарате, который конструктивно не связан от игрового компьютера.

12. Игровой компьютер для использования в игровой системе для заключения ставок против держащего пари учреждения,

отличающийся тем, что генерирует и обеспечивает по крайней мере один державный пари удобный случай и дает возможность игроку в удаленном месте делать ставку на по крайней мере один державный пари удобный случай и покупать и возвращать игровой кредит из державного пари учреждения.

13. Игровой компьютер по п.12, отличающийся тем, что предварительно определенная сумма кредита предварительно установлена в игровом компьютере державным пари учреждением.

14. Игровой компьютер по п.12, отличающийся тем, что кредит возвращает из державного пари учреждения путем снабжения державного пари учреждения компьютером.

15. Игровой компьютер по п.12, отличающийся тем, что кредит хранится в специальном средстве памяти данных, которое сопрягается с игровым компьютером, а средством памяти данных снабжает державное пари учреждение для возврата кредита.

16. Способ проведения игры, при которой игрок ведет азартную игру на игровом компьютере против державного пари учреждения, в котором не существует связи в диалоговом режиме между игровым компьютером и державным пари учреждением, отличающийся тем, что состоит из операций:

(А) покупки игрового кредита из державного пари учреждения и до крайней мере одного загрузки и предварительного загрузки игрового кредита в игровой компьютер;

(В) генерирования по крайней мере одного державного пари удобного случая на игровом компьютере;

(С) продолжения ставить ставку на по крайней мере один державный пари удобный случай, представленный на игровом

компьютере;

(D) накопления игровых кредитов или дебетов на игровом компьютере как результата исхода по крайней мере одного держащего пари удобного случая; и

(E) возврата игрового кредита на держащего пари учреждения путем введения кодов на держащего пари учреждения, причем по крайней мере один из которых зашифрован, в игровой компьютер, который расшифровывает по крайней мере один зашифрованный код и генерирует коды, подаваемые держащему пари учреждению, причем по крайней мере один из них зашифрован, для расшифровки держащим пари учреждением.

I7. Способ проведения игры, при которой игрок, имеющий персональный код отождествления, ведет азартную игру против держащего пари учреждения на игровом компьютере, который представляет компьютерно генерированный держащий пари удобный случай, в котором игровой компьютер находится в удаленном месте и введен в сеть главного компьютера, объединенного с держащим пари учреждением, отличающийся тем, что состоит из операций:

(A) установления защищенного звена связи автономного режима между игровым компьютером и главным компьютером путем генерирования зашифрованного кода входной регистрации, реального кода отождествления, известный только игроку и держащему пари учреждению, и отдельного кода. причем главный компьютер затем расшифровывает зашифрованный код входной регистрации для проверки;

(B) покупки игрового кредита на держащего пари учреждения;

(С) генерирования по крайней мере одного дерящего пари удобного случая на игровом компьютере;

(D) продолжения ставить ставку на по крайней мере один дерящий пари удобный случай, представленный на игровом компьютере;

(Е) накопления кредитов на ставки или дебетов как результата исхода по крайней мере одного дерящего пари удобного случая; и

(F) возврата игрового кредита на дерящего пари учреждения.

18. Способ по п.17, отличающийся тем, что операция (F) кроме того состоит из генерирования зашифрованного проверочного кода, заключающего в себе код отчисления, известный только игроку и дерящему пари учреждению, и отдельного кода, который расшифровывает главный компьютер для проверки перед возвратом игрового кредита.

19. Способ по п.17, отличающийся тем, что зашифрованный код каждой регистрации генерирует шифровально-дешифровально-ым аппаратом, который конструктивно независим от игрового компьютера.

20. Способ по п.17, отличающийся тем, что игровой кредит хранится в шифровально-дешифровальном аппарате, который конструктивно независим от упомянутого игрового компьютера.

21. Игровая система, которая дает возможность игроку в удаленном месте ставить ставку против дерящего пари учреждения, содержащая игровой компьютер на котором

игрок делает ставку, отличающаяся тем, что игровой компьютер генерирует по крайней мере один удобный случай и дает возможность игроку на по крайней мере одну покупку игрового кредита и возврата игровых выигранных.

22. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что купленные предварительно установленный кредит хранится на не поддающейся вмешательству съемном модуле, держащего пари учреждения и соединенном с игровым компьютером.

23. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровые выигранные электронно хранятся на не поддающейся вмешательству, съемном модуле, держащего пари учреждения и соединенном с игровым компьютером.

24. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для генерирования по крайней мере одного держащего пари удобного случая, а игровое программное обеспечение хранится на не поддающейся вмешательству микросхеме, расположенной в доступной для осмотра оболочке.

25. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для генерирования по крайней мере одного держащего пари удобного случая, который включает в себе случайное распределение кодов, известных только держащему пари учреждению для предотвращения недовольного вмешательства в программное обеспечение.

26. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровой компьютер включает в себе игровое программное обес-

печенье для генерирования по крайней мере одного державного пари удобного случая и средства для получения внешнего кода ключей в игровое программное обеспечение, причем ключи используются игроками программного обеспечения^М для функционирования и которые делают неработоспособной игровую программу, если произойдет вмешательство в игровое программное обеспечение.

27. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для генерирования по крайней мере одного державного пари удобного случая при получении данных из источника внешнего по отношению к игровому компьютеру.

28. Игровая система, отличающаяся тем, что дает возможность игроку в удаленном месте участвовать в лотерее путем набора набранных державных пари элементов в лотерее на игровом компьютере.

29. Игровая система по п.28, отличающаяся тем, что выбор объединен с по крайней мере одним из отметки даты и времени, кода отождествления игрока и кода отождествления компьютера и программного обеспечения в сжатый билетный код для расшифровывания лотерейной организацией и регистрацией.

30. Игровая система по п.28, отличающаяся тем, что в выборе сделана отметка даты и времени, чтобы образовать зашифрованный билетный код для расшифровывания лотерейной организацией, чтобы обнаружить действительную ставку.

31. Способ, проведения лотереи с участием игрока, пред-

лагаской лотерейной организацией, отличающийся тем, что состоит из операций:

(А) выбора державки пары элементов для данного лотерейного события на игровом компьютере;

(В) генерирования билетного кода на игровом компьютере, который заключается в себе выбор державки пары элементов и в крайней мере одного из отметки даты и времени, на да отождествлении игрока, кода отождествления компьютера и кода отождествления программного обеспечения;

(С) регистрирования ставки лотерейной организацией путем отождествления билетного кода лотерейной организации, причем у лотерейной организации есть главный компьютер, который рас-шифровывает билетный код, для обнаружения выбора игроком державки пары элементов;

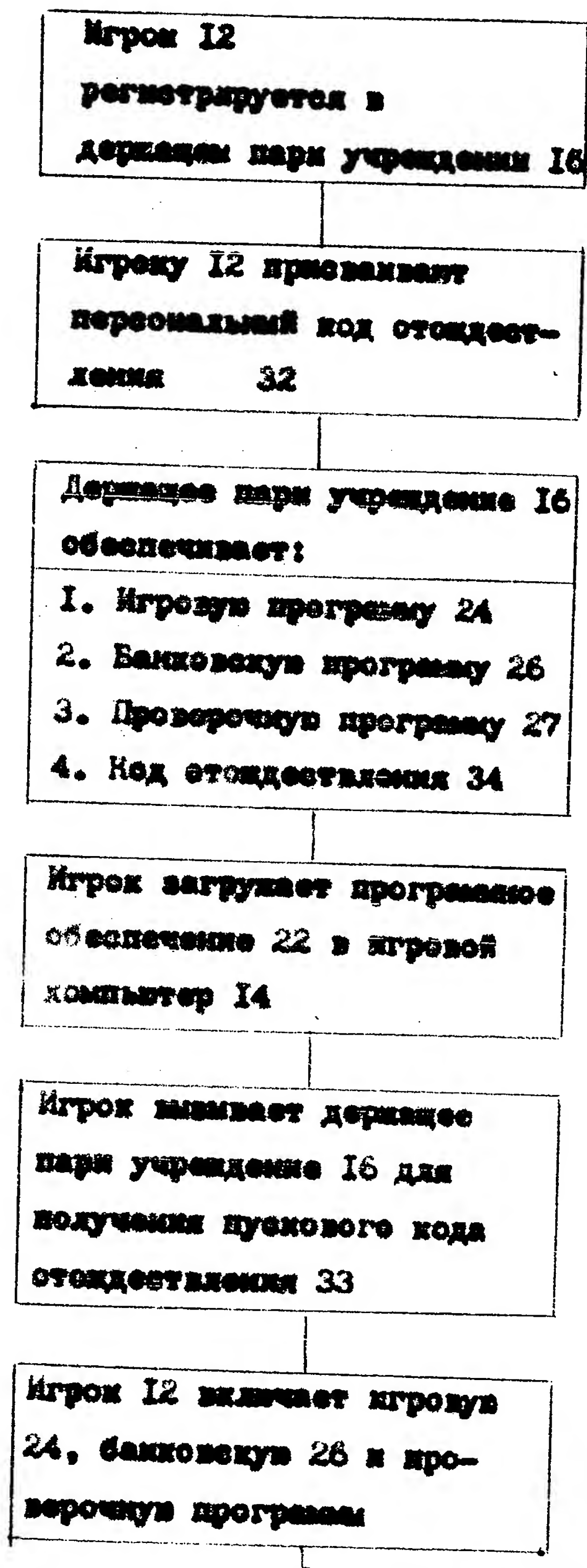
(D) подтверждения ставки путем генерирования зашифрованного регистрационного кода на главном компьютере путем шифрования билетного кода с отметкой даты и времени с использованием шифровального алгоритма, известного только лотерейной организации.

По доверенности.

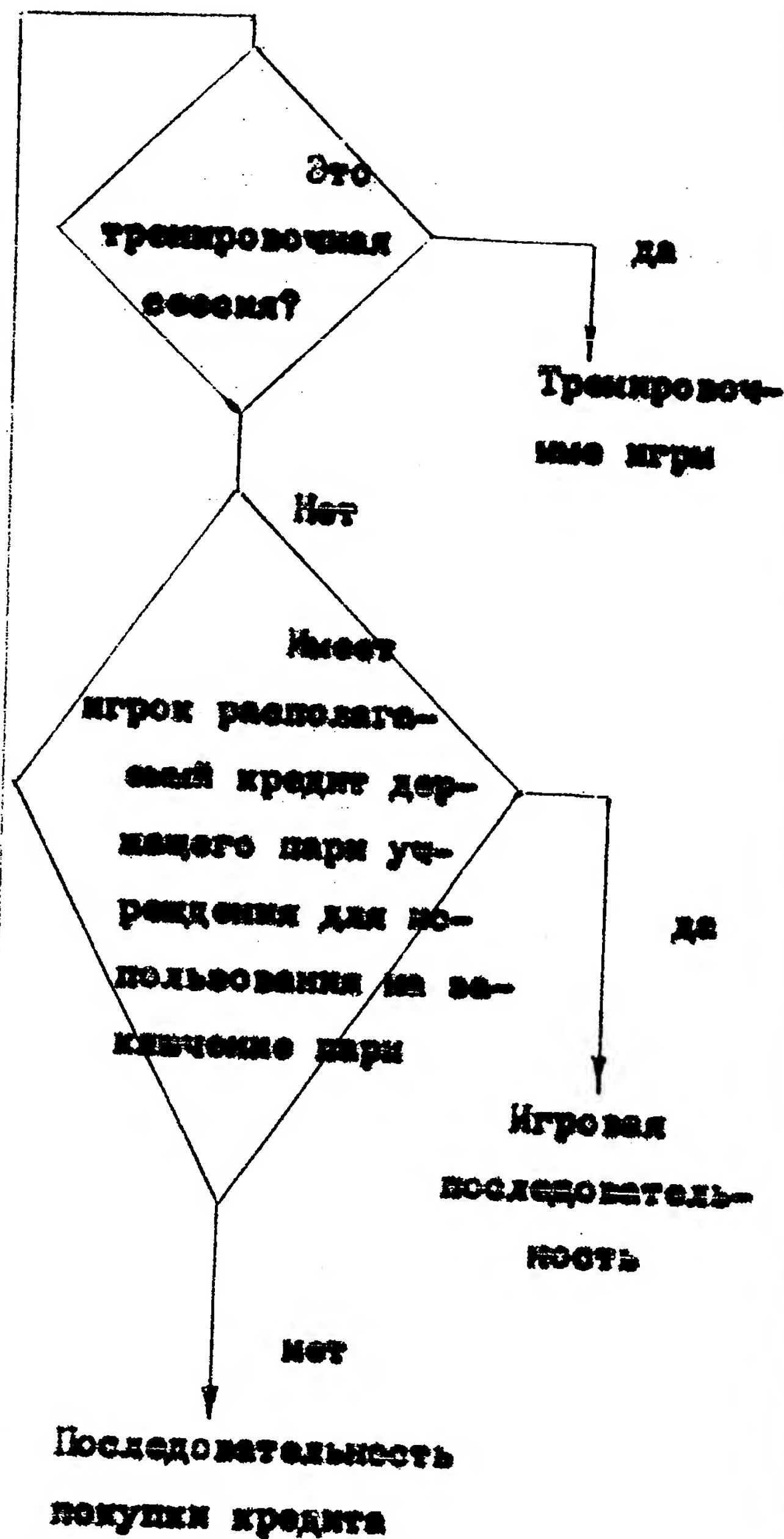
**ИГРОВАЯ СИСТЕМА, ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР,
СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ,
ЛОТЕРЕИ С УЧАСТИЕМ ИГРОКА**

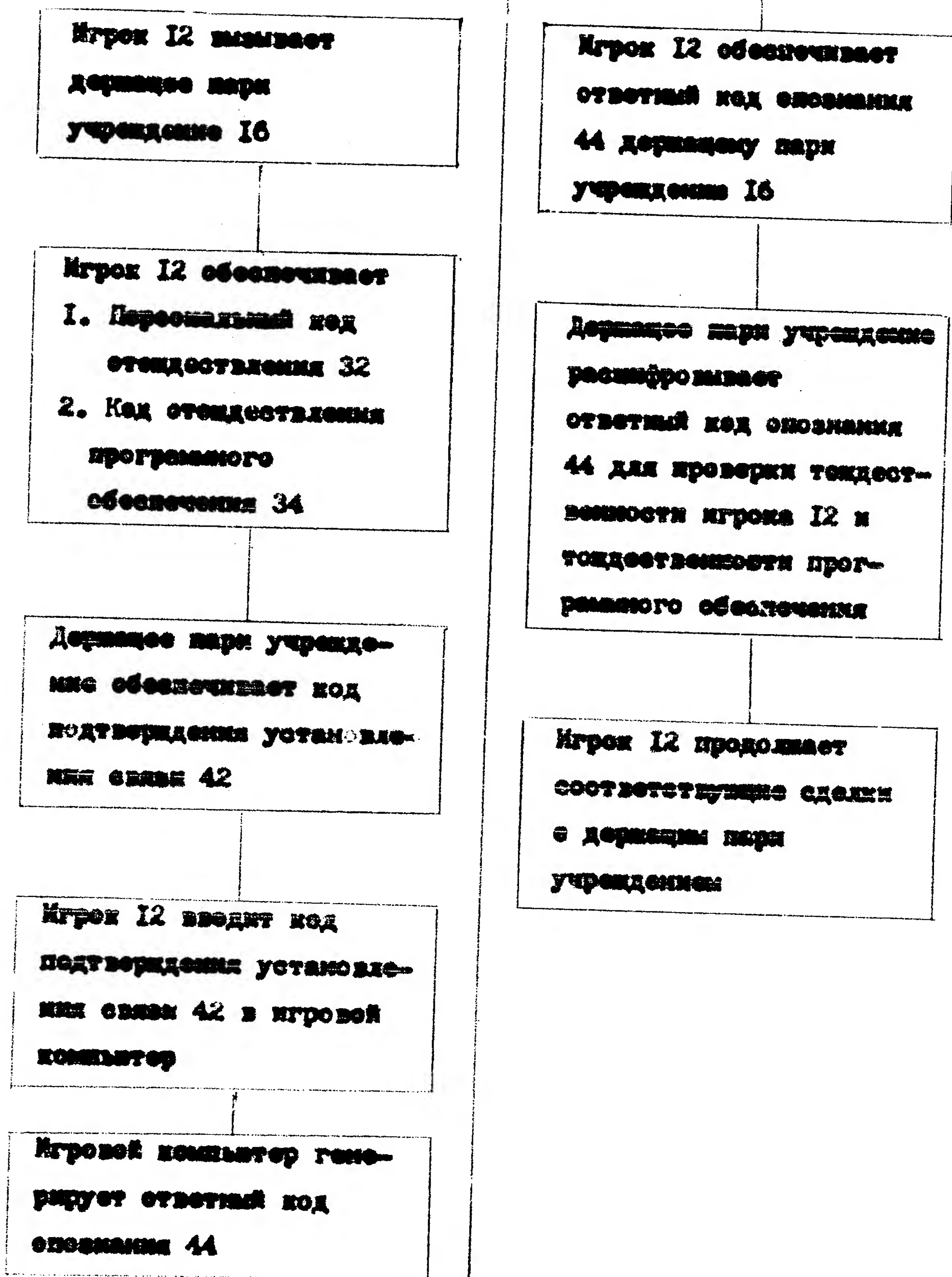
(Реферат)

Дистанционная игровая система, посредством которой игрок может играть в азартную игру против держащего пари учреждения или проводимой государством лотереей из удаленного места на персональном компьютере или портативном компьютерном устройстве, в которой необходимо установить соединение в диалоговом режиме с главным компьютером, связанным с держателем пари учреждением, и содержащий игровой компьютер, обеспечивающий по крайней мере один держатель пари удобный случай и дающий возможность игроку получить кредит и выплату наличных денег за любые полученные в результате игры выигрыши, главный компьютер, дающий возможность игроку купить и вернуть кредит в удаленном месте посредством серийных сообщений зашифрованными кодами между игроком и держателем пари учреждением, или, альтернативно, игровой компьютер или кредитный модуль для взаимодействия с персональным компьютером, обеспечивающий игроку предварительно установленный кредит, причем игровая система также дает возможность участия в будущих событиях, результат которых является неопределенным, таким как, например, лотерея, посредством чего игрок делает выборы на игровом компьютере в удаленном месте.

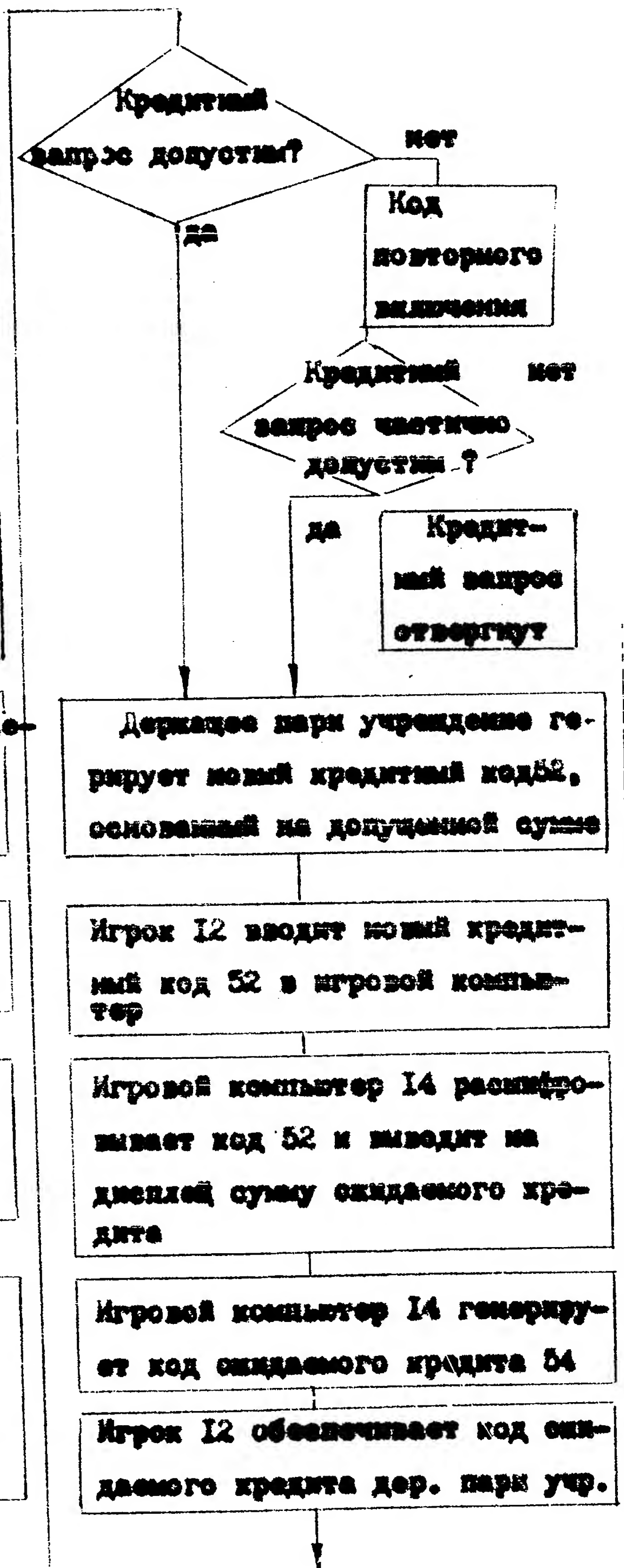
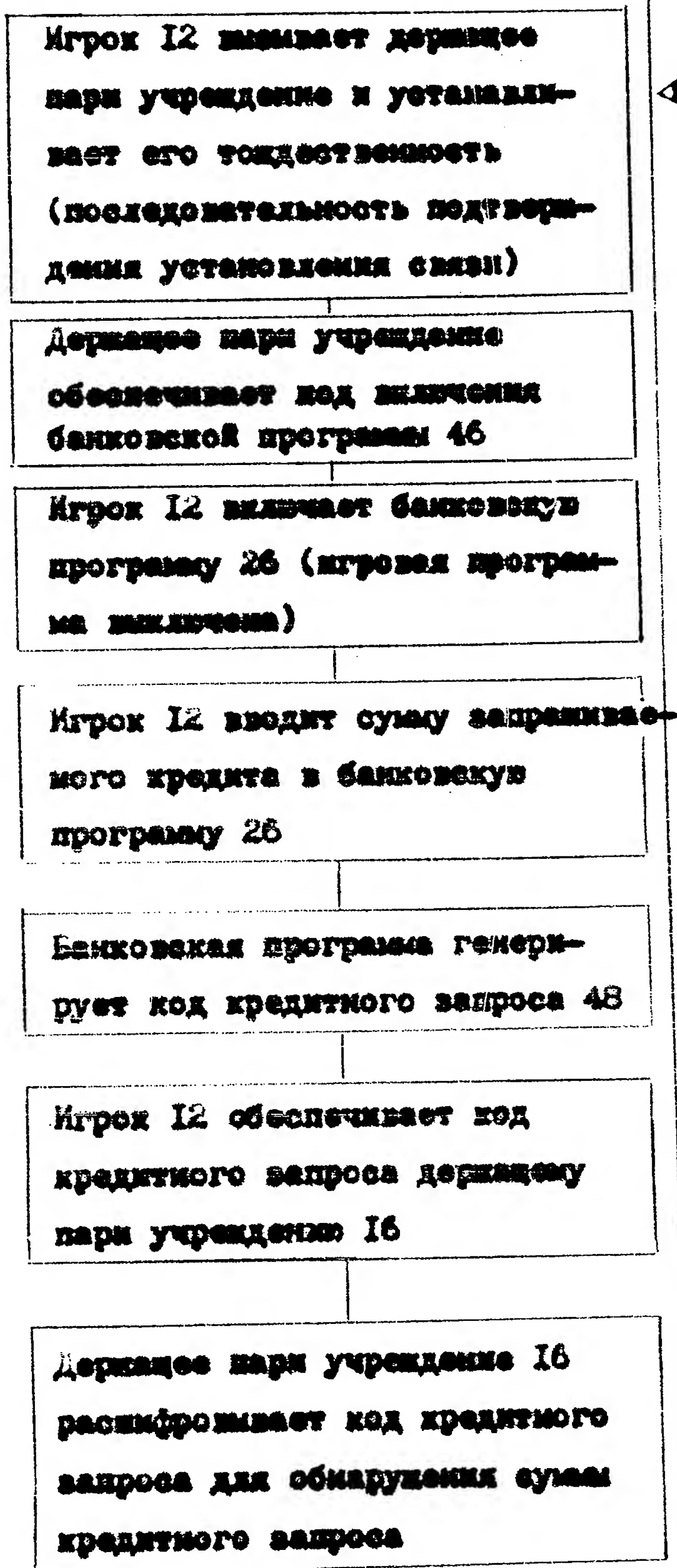


Ил. 4





снг. 6



с фигури 6 (продолжение)

Держащее парк учреждение 16
устно подтверждает сумму кредит-
ного запроса

Казначей 16 вводит код ски-
даемого кредита 54 в ком-
пьютер 30

Компьютер державшего парк
учреждения 30 расшифровы-
вает код скидаемого
кредита 54

Игрок 12 обеспечивает
проверочный код освобож-
дения кредита 58 держа-
му парк учреждение

компьютер державшего парк
учреждения 30 генерирует
код освобождения кредита 56

Компьютер державшего парк
учреждения 30 расшифровы-
вает проверочный код освобож-
дения кредита 58 и прог-
раммный восстановительный
код 60

Державшее парк учреждение 16
обеспечивает код освобожде-
ния кредита 56 игроку 12

Державшее парк учреждение
16 записывает на счет игрока
12 величину купленного
кредита

Игрок 12 вводит код освобож-
дения кредита 56 в
игровой компьютер 14

Игровой компьютер 14 рас-
шифровывает код освобожде-
ния кредита 56 и показывает
новый кредитный остаток

Державшее парк учреждение
16 обеспечивает игроку 12
программный восстановитель-
ный код 60

Игровой компьютер 14 гене-
рирует проверочный код
освобождения кредита 58

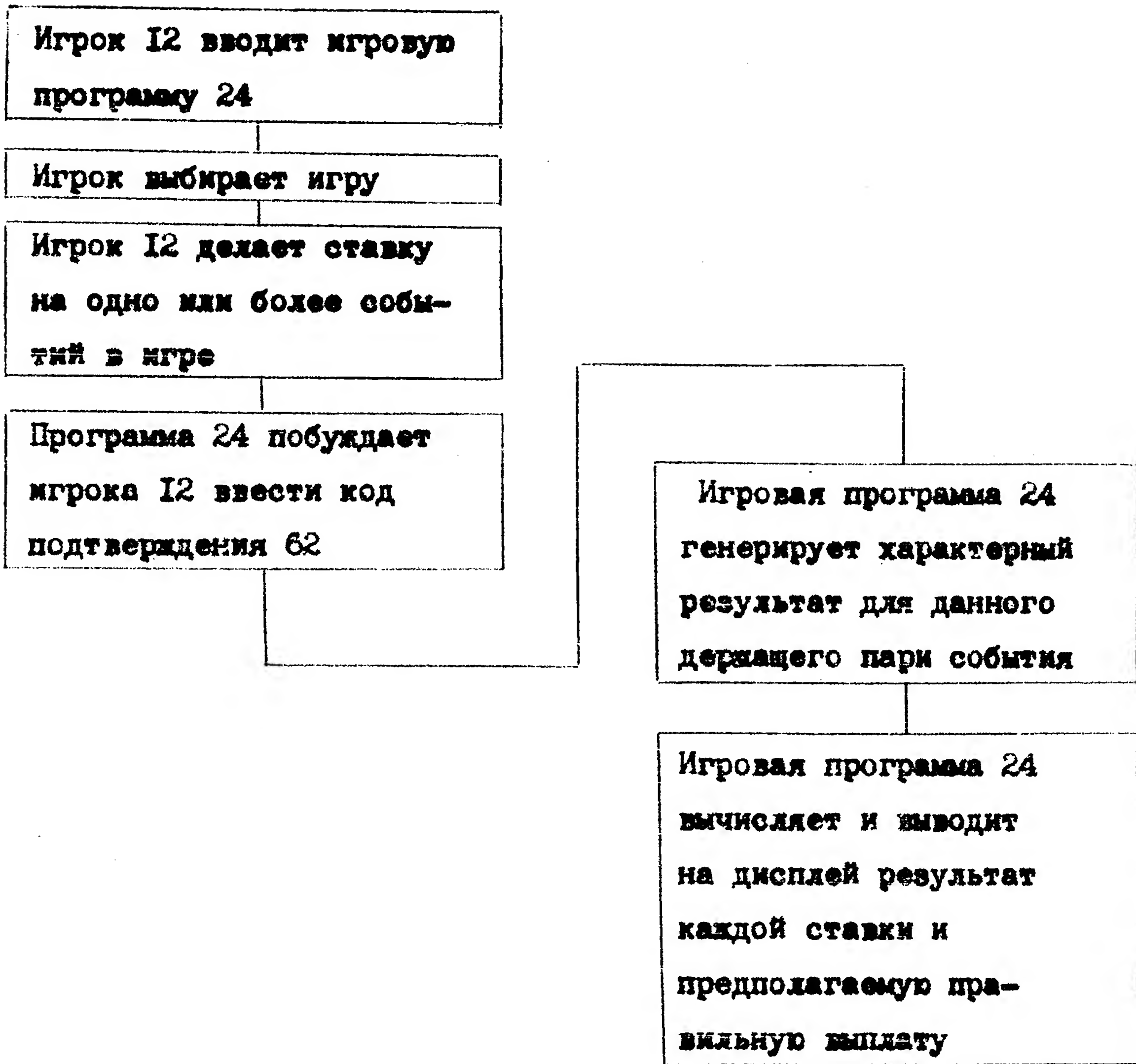
Игрок 12 вводит программный
восстановительный код 60

Игровая программа 24 повтор-
но включает для использования
игроком 12

(продолжение)

65

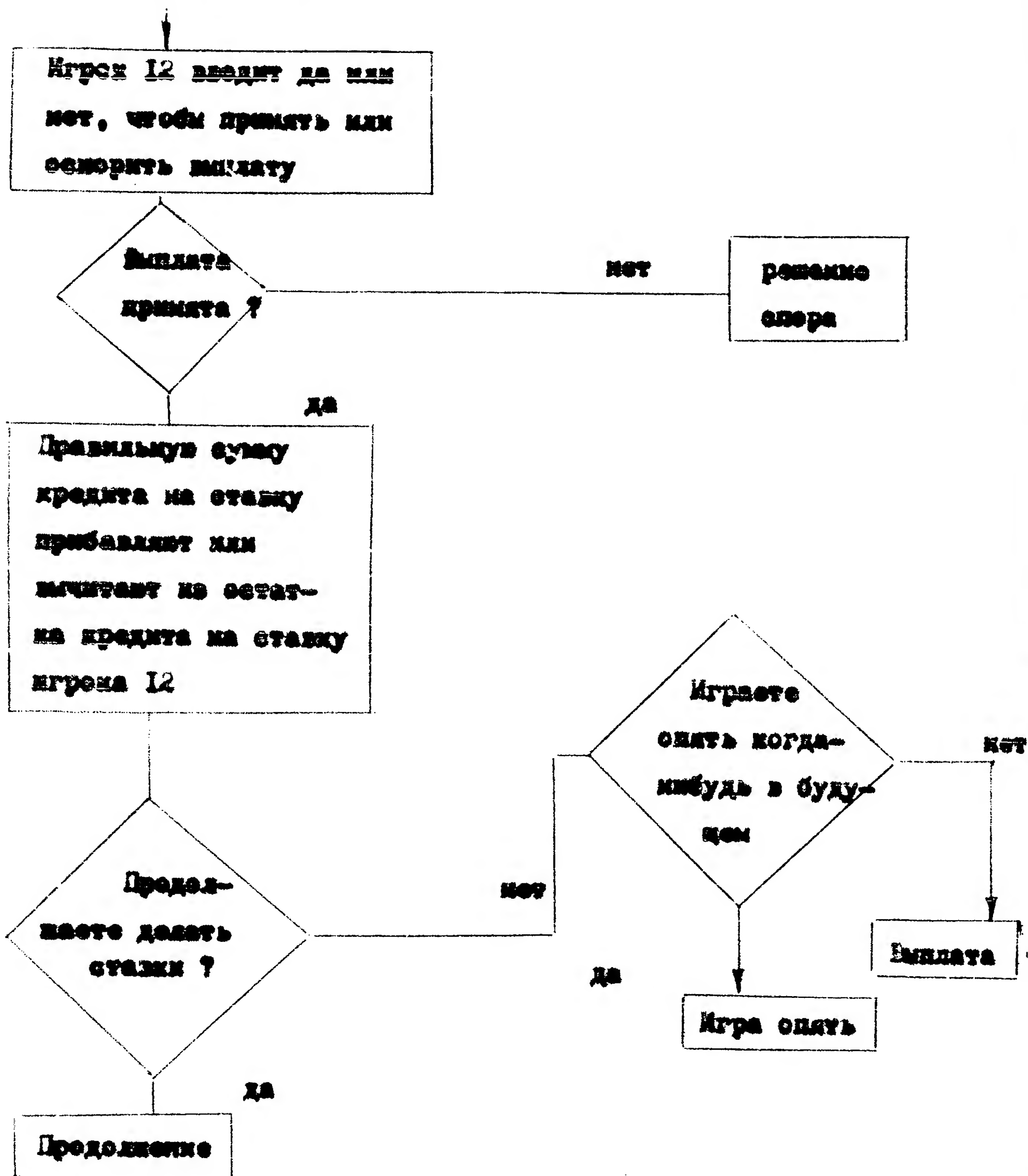
Фиг. 7А



к фиг. 7А
(продолжение)

фиг. 7А (продолжение)

с фиг. 7А



фиг. 7B-I

Игрок 12 включает игровой компьютер 14 и проводит процедуру регистрации с персональным кодом идентификации 204, который был назначен лотерейной организацией 16, с которой игрок 12 предварительно зарегистрировался

Игрок 12 выбирает определенную лотерею для игры (например, LOTTO)

На экранном себе подобном экране лотерейного билета для этой лотереи представлены на экране игрового компьютера 14

Игрок 12 заполняет билет путем "выбора" положительных десятичных пар элементов (номеров) 206

Игрок нажимает ключ для подтверждения, что выбранные номера правильные, делают изменения, если необходимо

Программа генерирует сжатый многоцифровой билетный код 208, путем шифрования выбранных номеров 206 и, необязательно, кода идентификации игрока 204 и кода идентификации компьютера или программного обеспечения 212

фиг. 7В-2

на фиг. 7В-1

Билетный код хранит в игровом компьютере

(Необязательно) Игрок I2 может отпечатать билет с выбранными номерами для использования в качестве фактической копии - отпечаток показывает выбранные номера 206 и билетный код 208

Игрок I2 повторяет этот процесс столько раз, сколько пожелает, но один раз для каждого билета"

фиг. 7С-1

Когда игрок I2 готов купить и зарегистрировать билет (билеты) он или она делает вызов лотерейной организации I6

Лотерейная организация I6 использует компьютеризованную ответную систему, которая находится в диалоговом режиме с компьютером 30, способным шифровать и дешифровать

Игрок I2 использует телефон с клавишным номеронабирателем 26 для ввода персонального кода идентификации 204

(Необязательно) Для дополнительной проверки игрок I2 вводит код идентификации компьютера или программного обеспечения 212

Лотерейная организация I6 просит игрока I2 выбрать из меню лотерей еще открытый для покупки билет.

Игрок I2 нажимает клавиши с числом, обозначающим лотерей, которую он выбрал

Игрок I2 обозначает как его билеты должны быть оплачены. Лотерейная организация I6 принимает или отклоняет способ платежа. (В случае отклонения вызов передан действующему оператору)

фиг. 7С-2

из фиг. 7С-1

Игрок 12 вводит билетный код 208.

Если он зашифрован, алгоритм дешифрования обеспечивает, что случайно созданный билетный код 208 обнаружит как ложный

Если билет зашифрован, лотерейная организация 16 расшифровывает билетный код 208, чтобы убедиться, что он представляет набор действительных лотерейных номеров номеров 206, а также действительный код отчисления 204

(необязательно) Игрок 12 может попросить лотерейную организацию 16 прочитать назад номера, заключенные в билетном коде 208.

Лотерейная организация 16 расшифровывает билетный код 208 и выработанный компьютером голос подтверждает выбор игроком чисел, как заключенные в таком коде. В этой точке игрок 12 может, по какой-либо причине, выбрать аннулировать этот "билет" или перейти к регистрации следующего "билета"

Если билетный код 208 - действующий, тогда регистрационный код 208 создан алгоритмом только лотерейной организации. Регистрационный код 218 объединяет так первоначальный билетный код 218, так и отметки текущей даты и времени 220. Лотерей-

продолжение на фиг. 7С-3

Фиг. 7С-3

на фигуру 7С-2

ная организации 16 обеспечивает регистрационный код 218 игроку 12 и хранит его в компьютере лотерейной организации для будущей справки

(необязательно) Лотерейная организация 16 может в этой точке запросить игрока 12 подтвердить покупку этого билета путем введения идентифицированного подтверждения да или нет, что "билет" является несомненным

(необязательно) Лотерейная организация 16 может наблюдать, с предварительным заданным пределом, за числом билетов, которое какой-либо игрок 12 может купить за заданный период времени и отклонить просьбу купить "билет"

(Необязательно) Игрок 12 может ввести регистрационный код 218 для хранения в игровом компьютере 14. Регистрационный код 218 служит как безусловная квитанция, что особый "билет" с особым порядком номеров зарегистрирован в лотерейной организации 16 на особый день и в особое время

(Необязательно) Игрок 12 может отпечатать

фиг. 7С-4

по фиг. 7С-3

получу билеты кассиром на игровом компьютере
14 для хранения данных

Процесс повторяется для каждого зарегистри-
рованного билета

После окончания игры 12 обозначает, что
нет больше "билетов" для регистрации

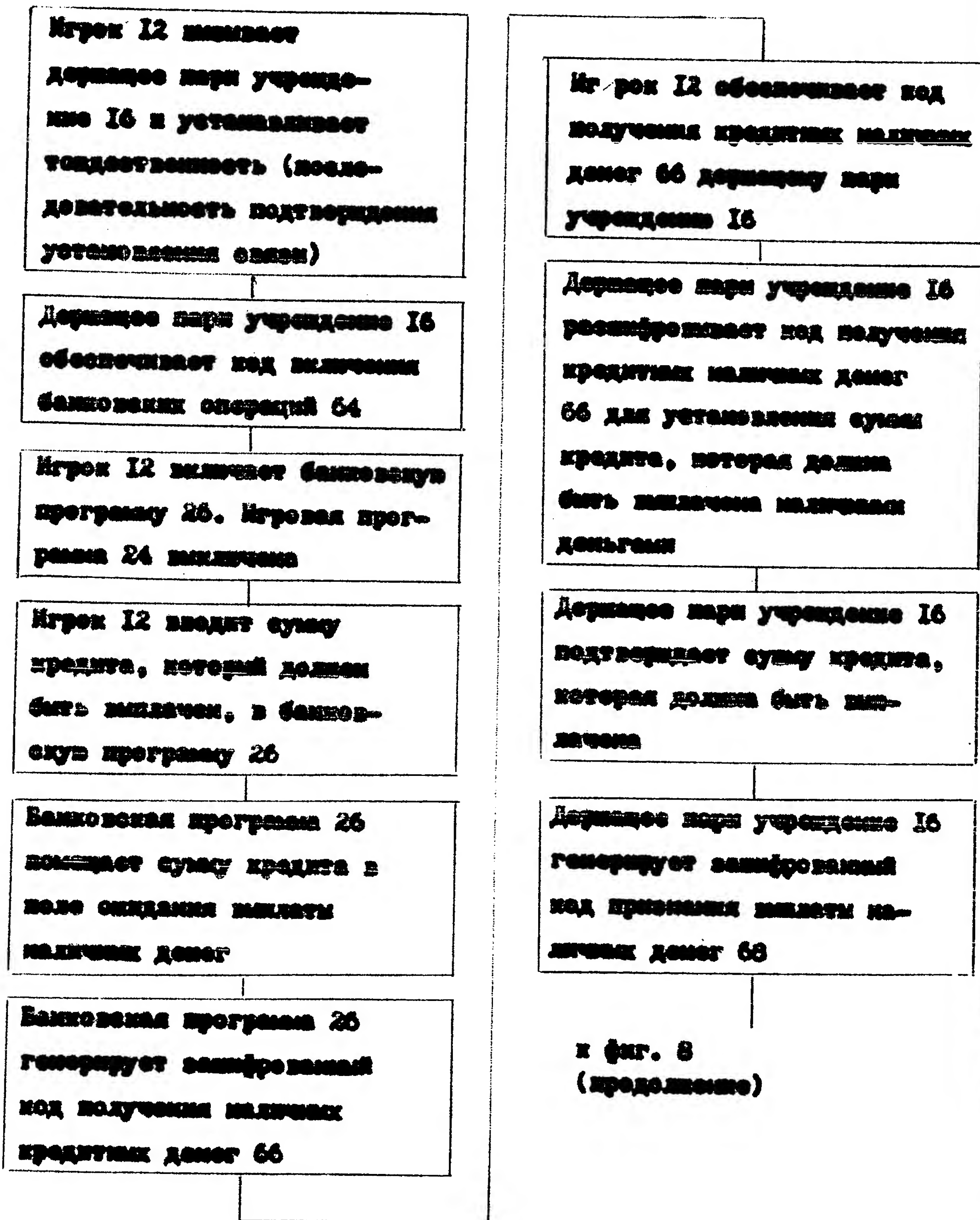
Как часть общего проведения лотерейного
процесса проводится проверка миграционных
номеров

Лотерейная организация 16 сравнивает
миграционные номера со всеми зарегистри-
рованными билетами

Миграция продолжается

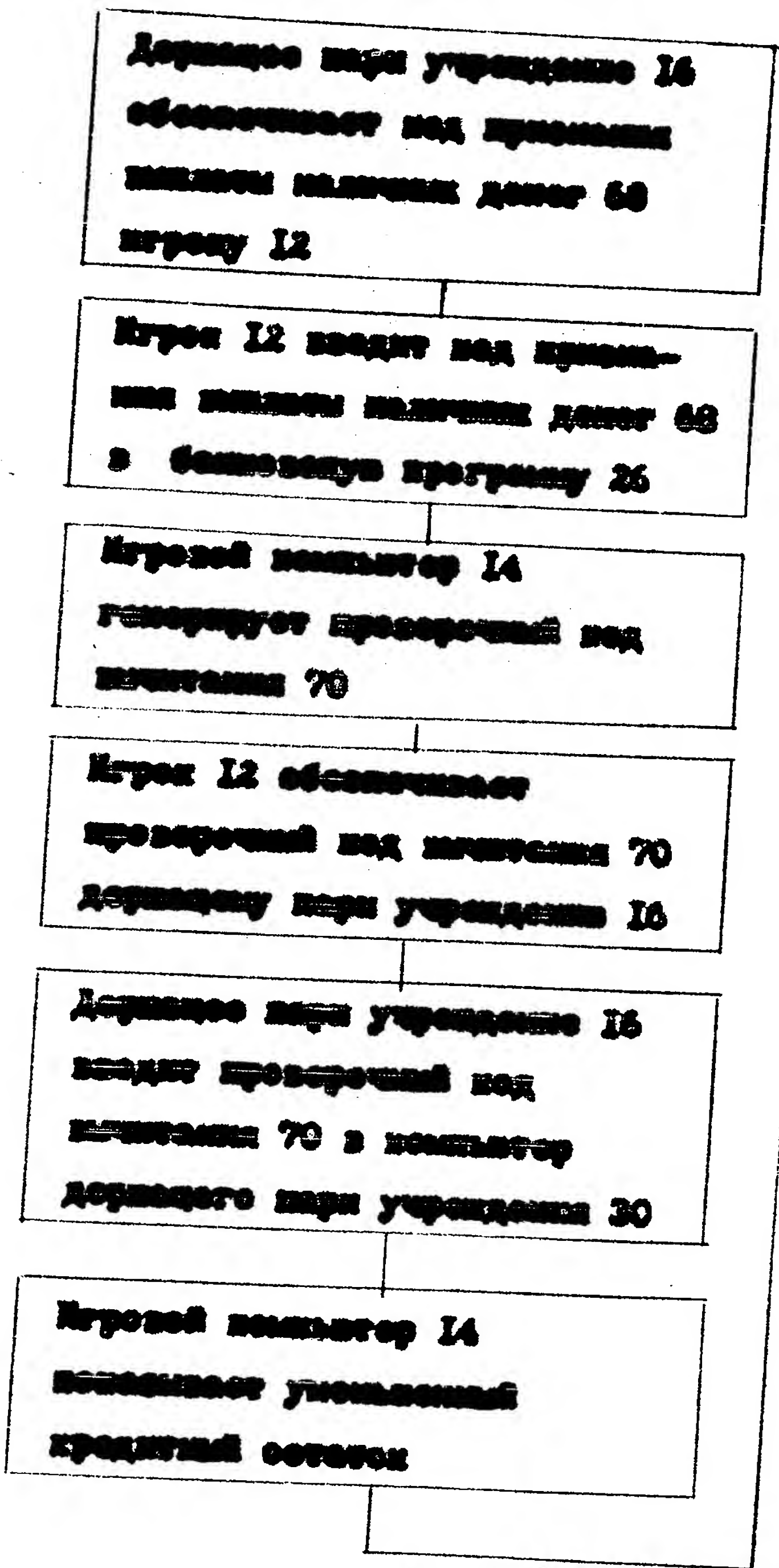
73

фиг. 8

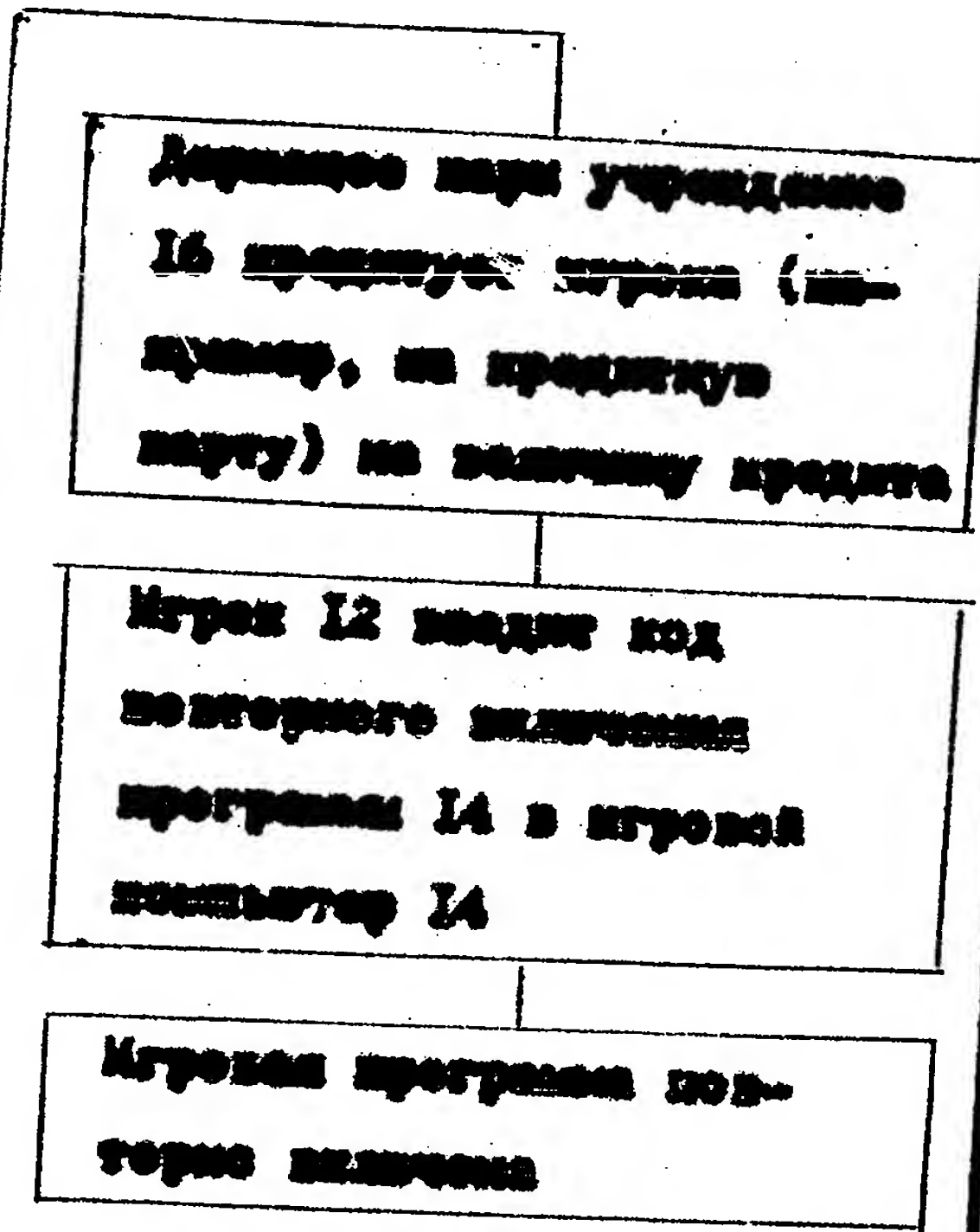


и фиг. 8
(продолжение)

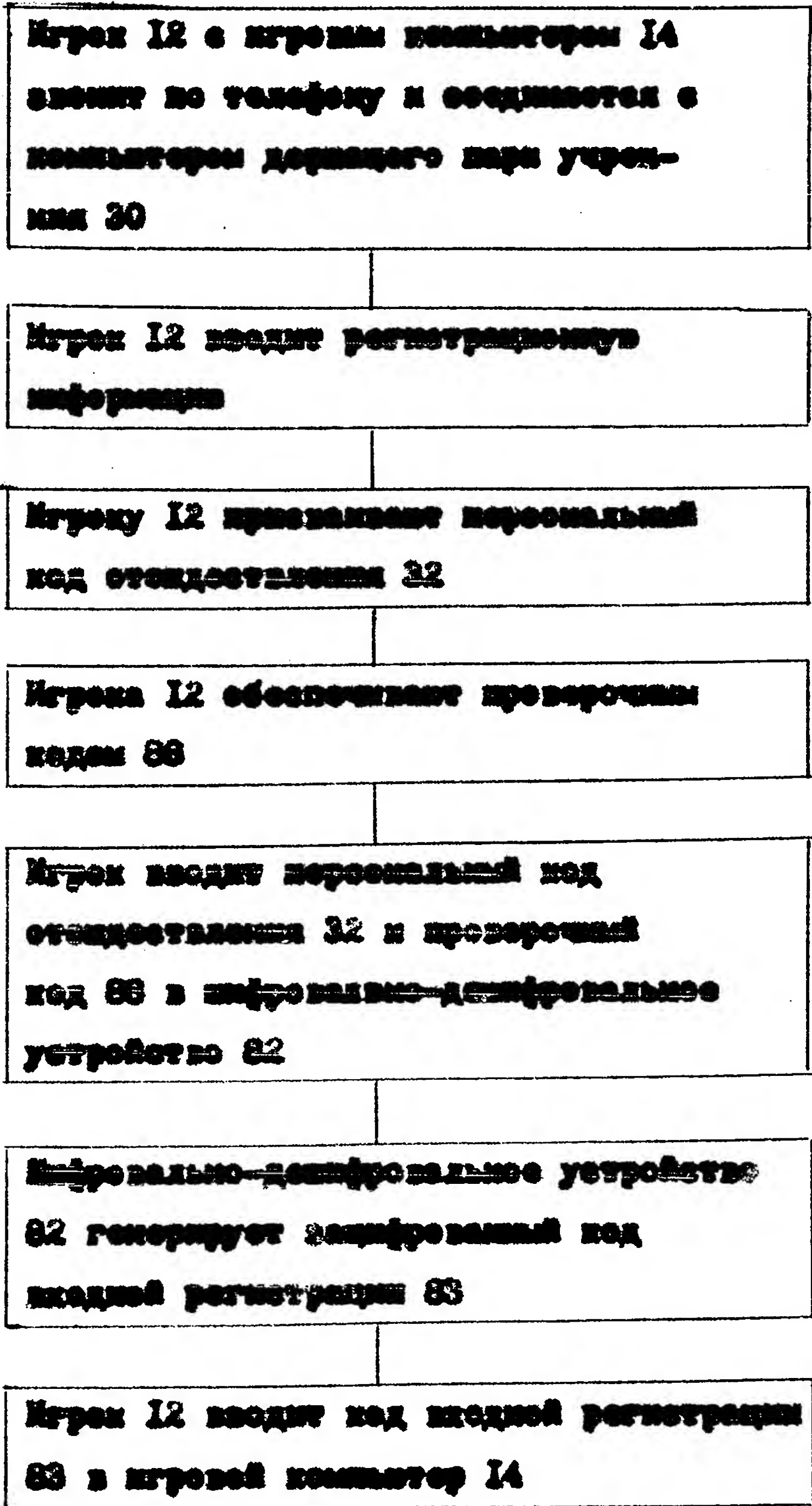
из фиг. 8



фиг. 8 (продолжение)

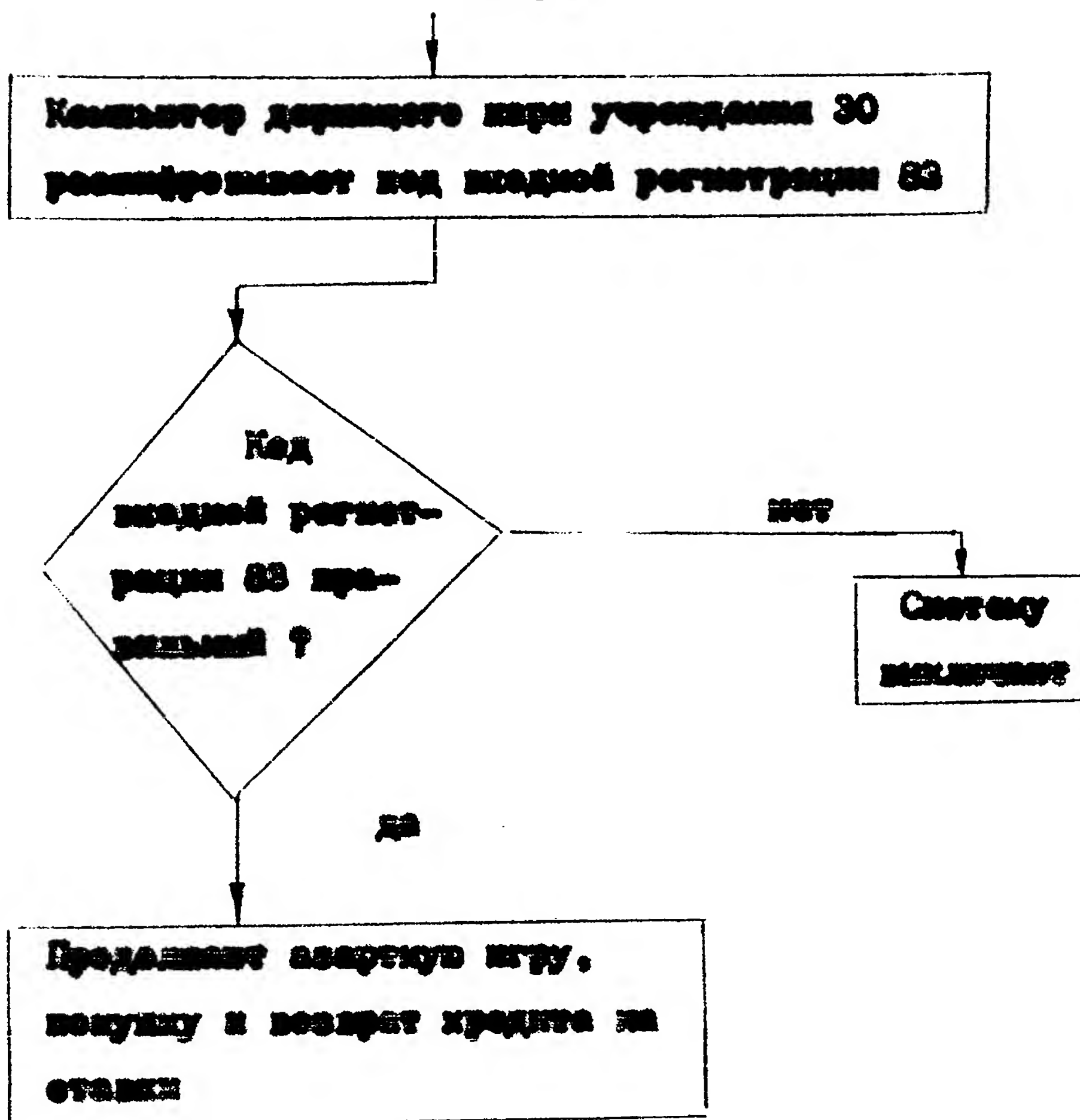


фиг. 9



к фиг. 9 (продолжение)

из фиг. 8



фиг. 9 (продолжение)

48

Командир дивизиона № 30
спрашивает игрока 12 сколько кредита
он имеет

Игрок 12 отвечает на вопрос суммой
полученного кредита на ставку

Дивизион № 16 дает
разрешение в виде кредитной карты
на желаемую сумму

Одобренную сумму кредита размещают
на счете кредита на ставку игрока 12

Игрок 12 может делать ставки на
любимые игры, предложенные
дивизионом № 16

Фиг. 10.

78

сиг. II

Игрок 12 включает игровой компьютер 14

Игровой компьютер 14 игрока соединяется
компьютером держущего пари учреждения 30
(смотри фигуру 9)

Игровой компьютер 14 регистрирует ход
игровой сессии 30 с держущим пари
учреждением 16

Компьютер держущего пари учреждения 30
выводит на экран игроу

Фиг. 12

Игрок 12 запрашивает с кассы наличный
деньгами всего или часть остатка на
счете кредита на ставки

Кассир запрашивает с суммы кассы
наличными деньгами

Игрок 12 вводит персональный код
идентификации 32 в игровой компьютер
14 для повторного подтверждения
суммы кредита

Эту сумму моментально на счете кредита
на ставки игрока

Держатель или учреждение 16 переводит
кредит на предварительно зарегистриро-
ванную кредитную карту игрока или
другую форму компьютеризованного
платежа

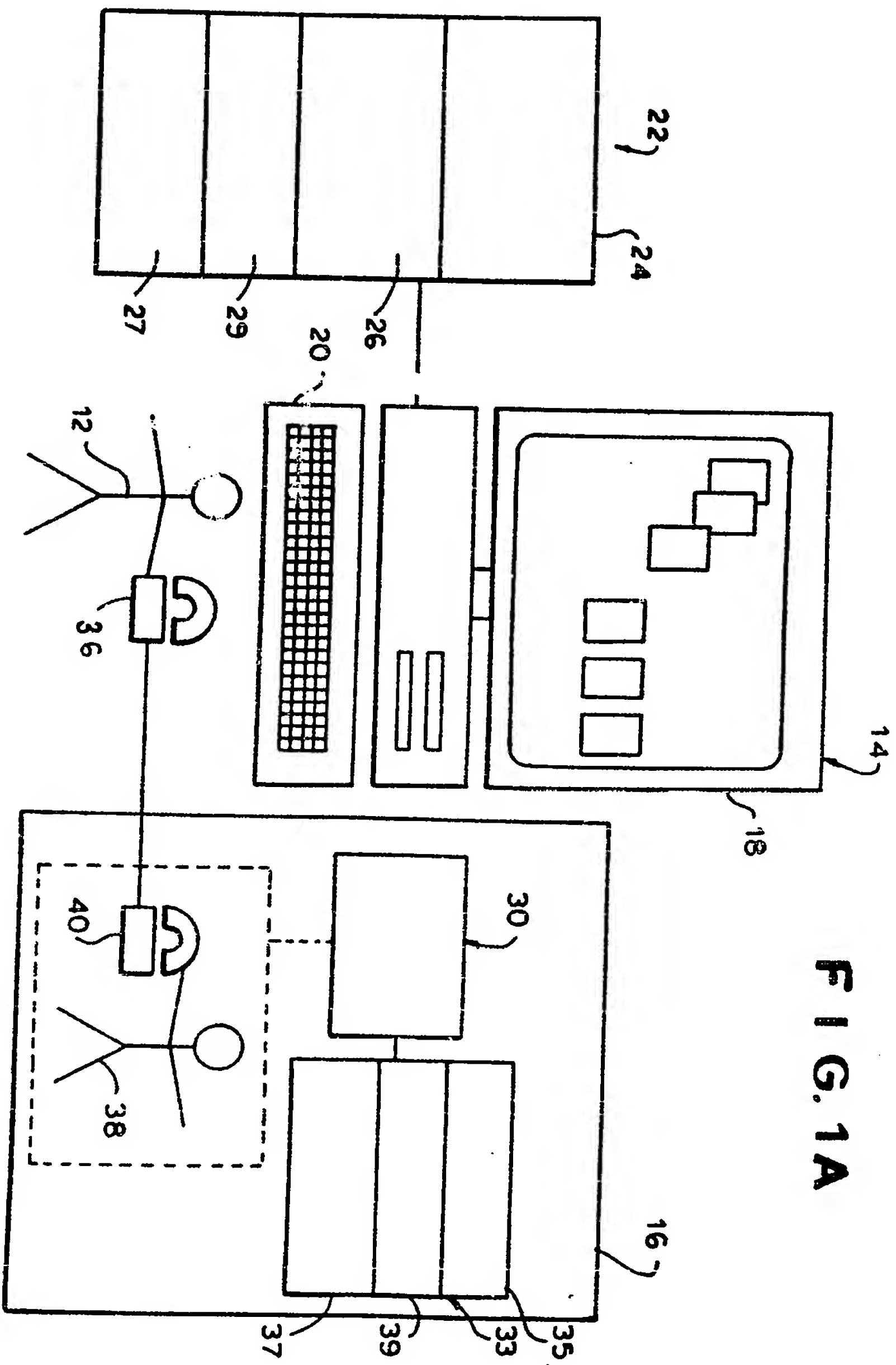


FIG. 1A

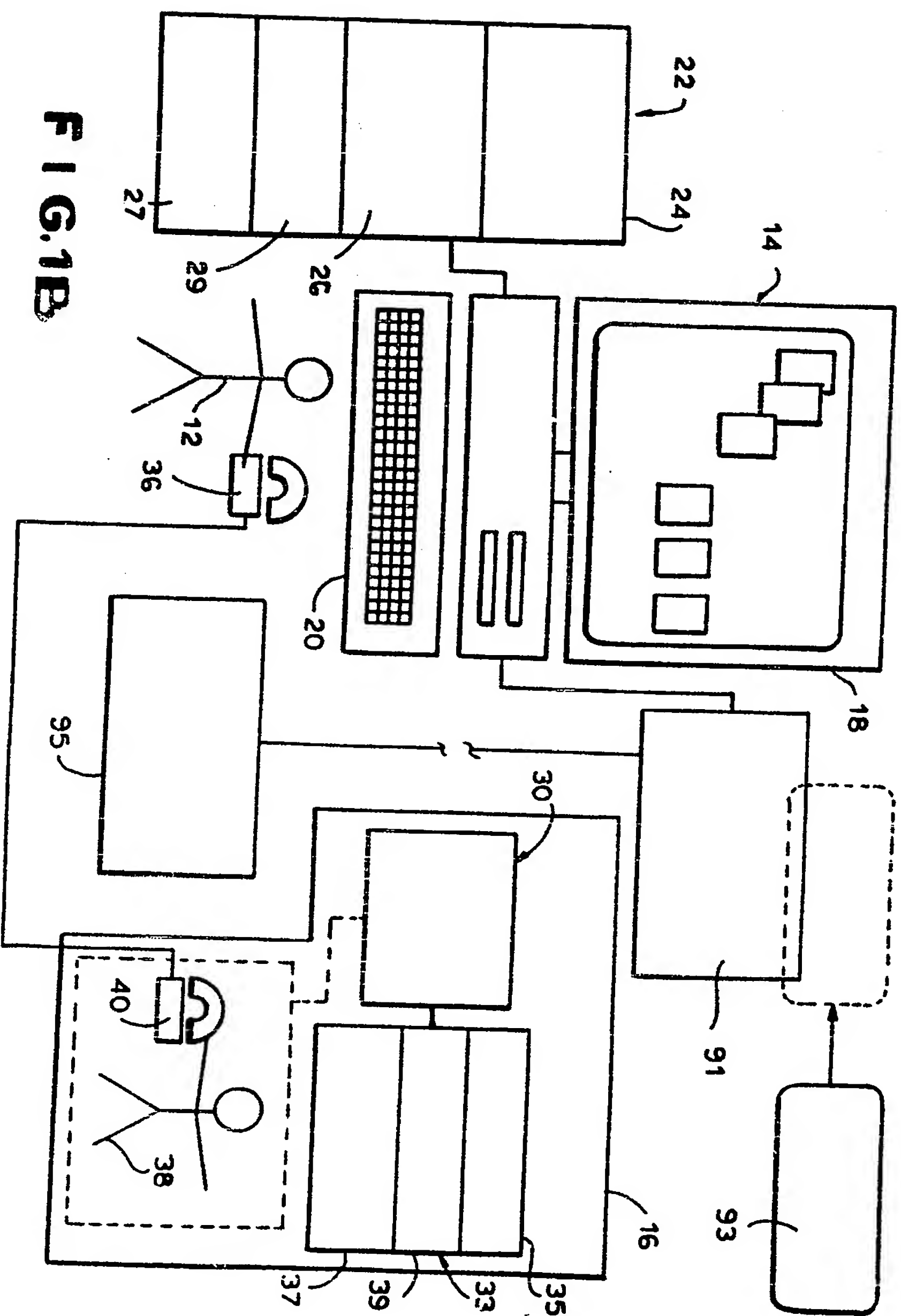
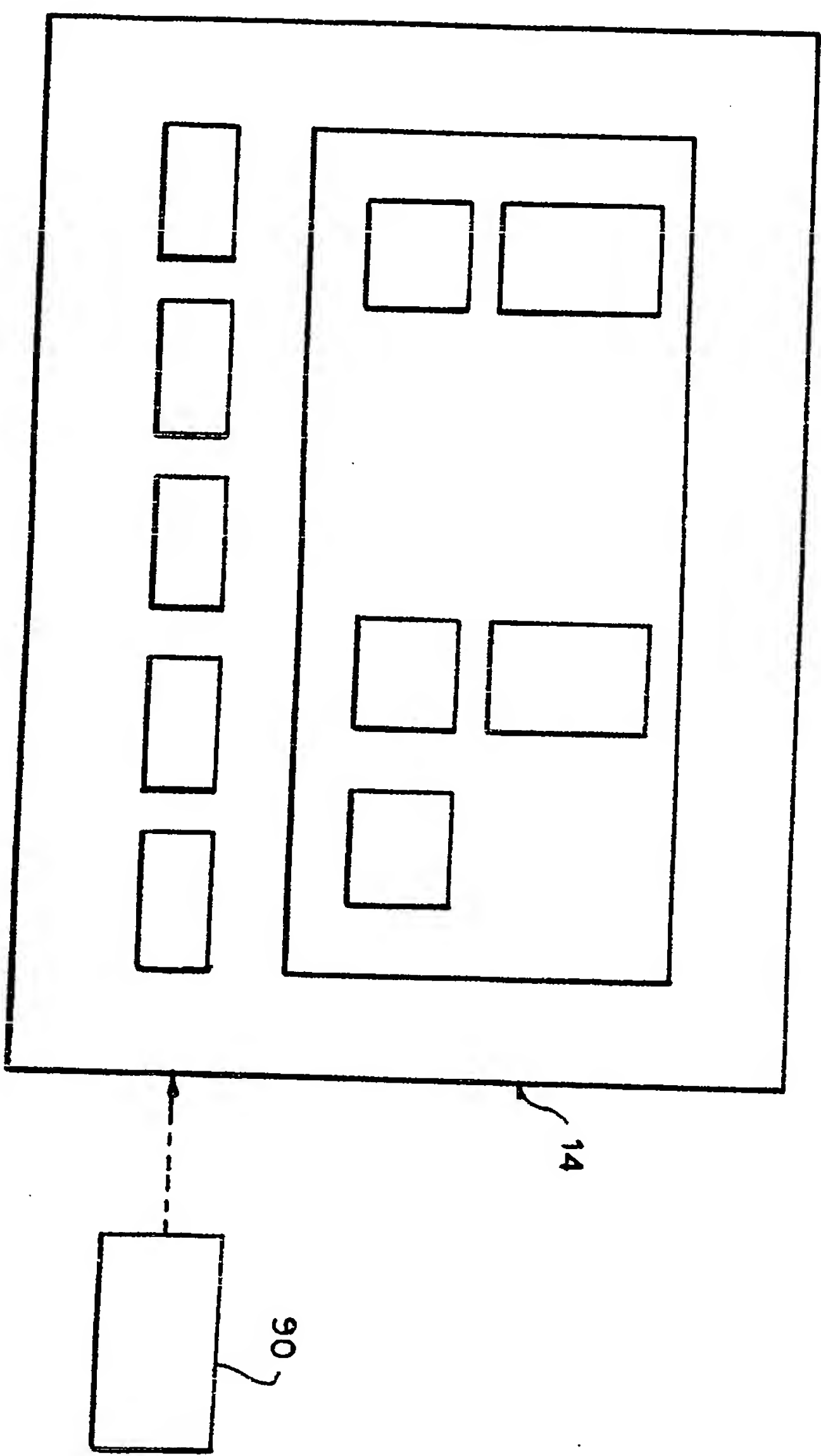


FIG. 1B

FIG. 1C



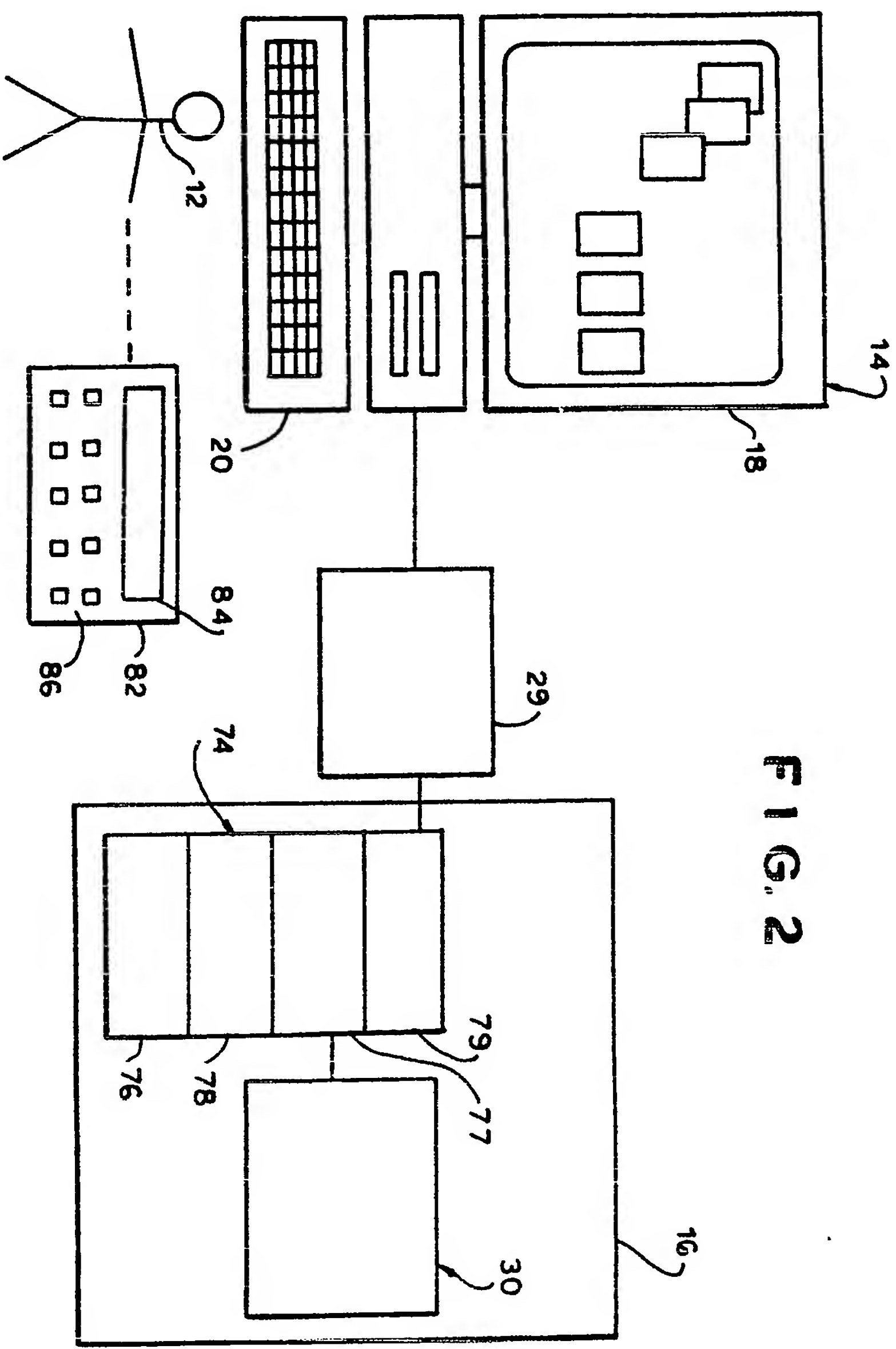
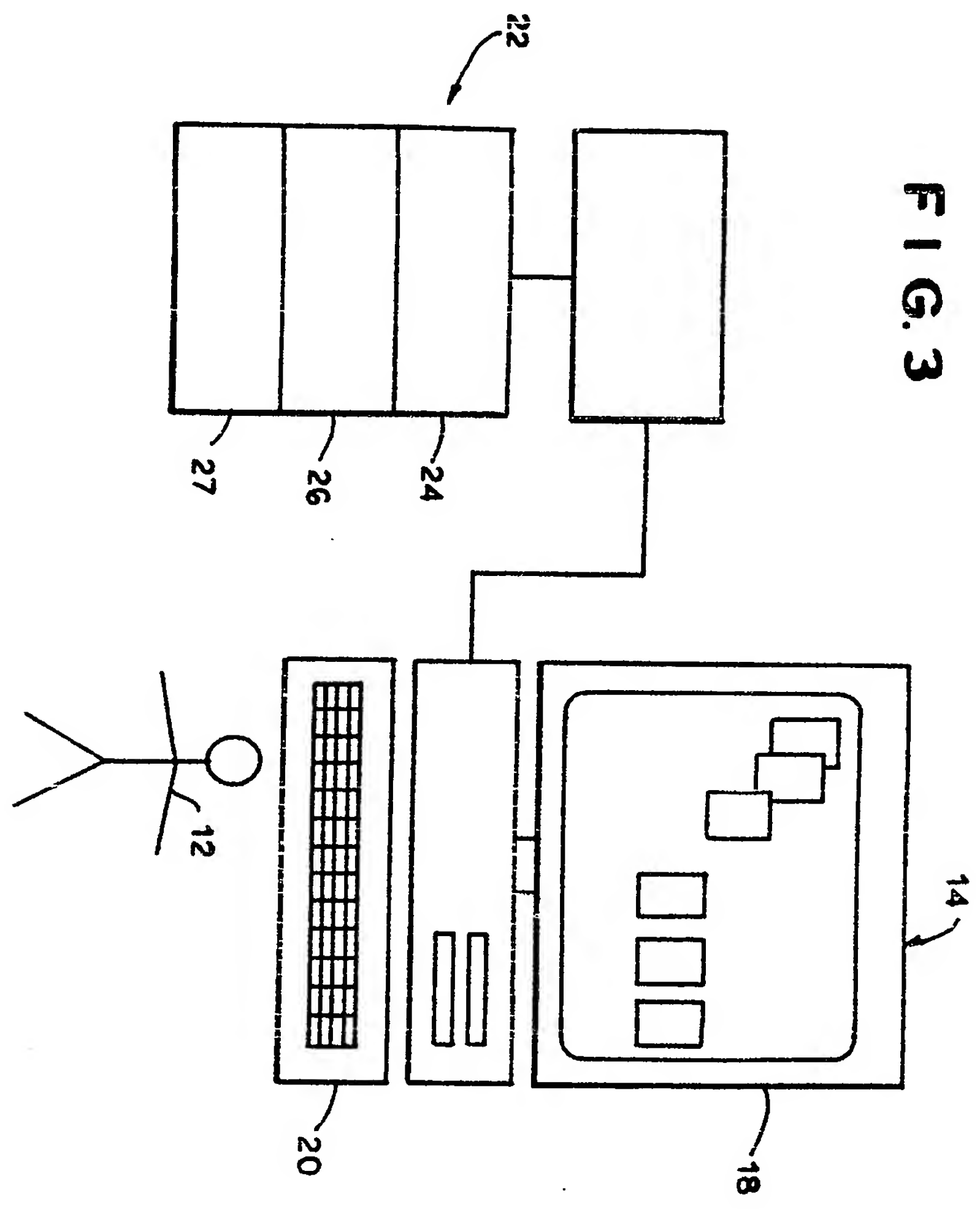


FIG. 2

FIG. 3



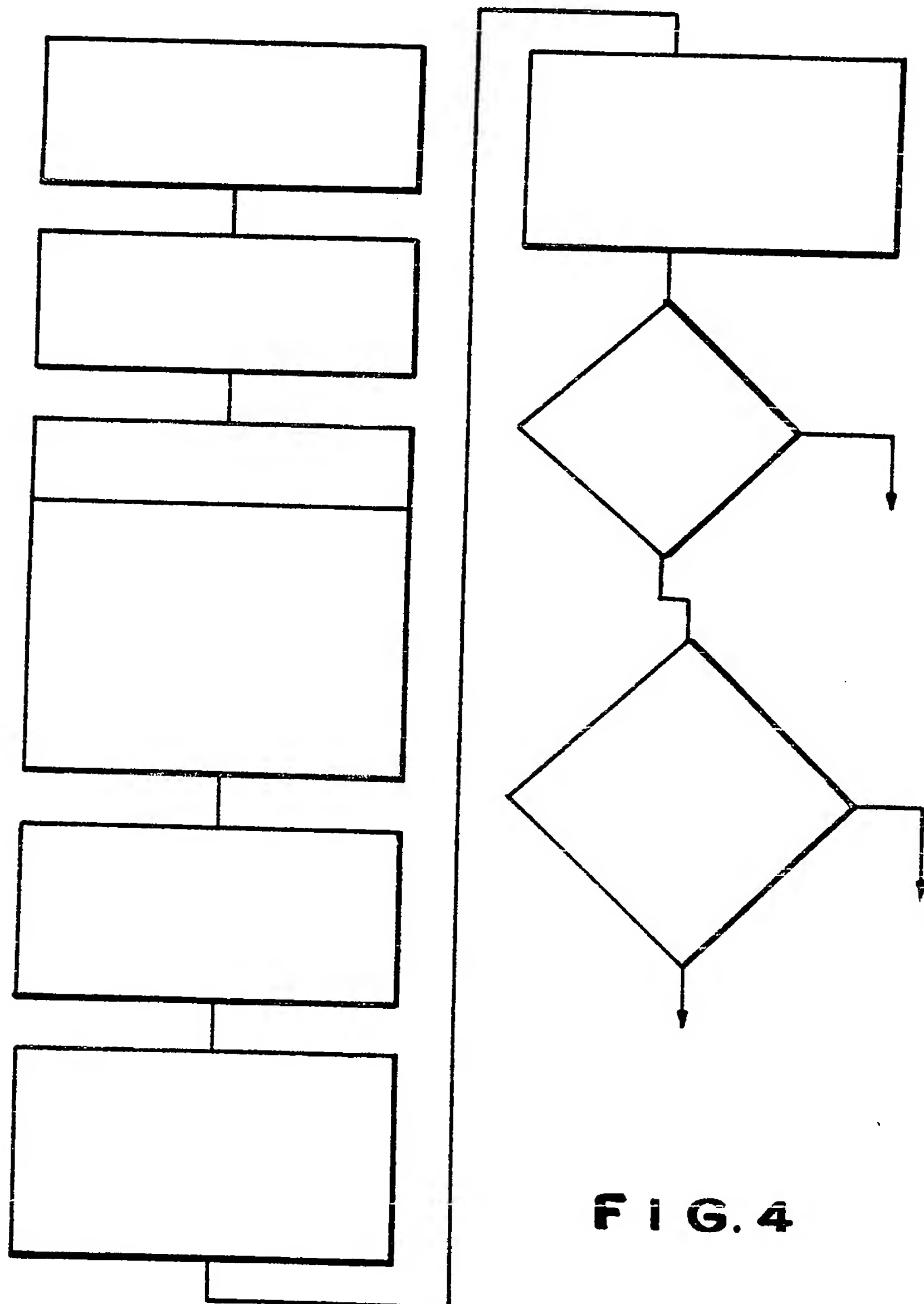


FIG. 4

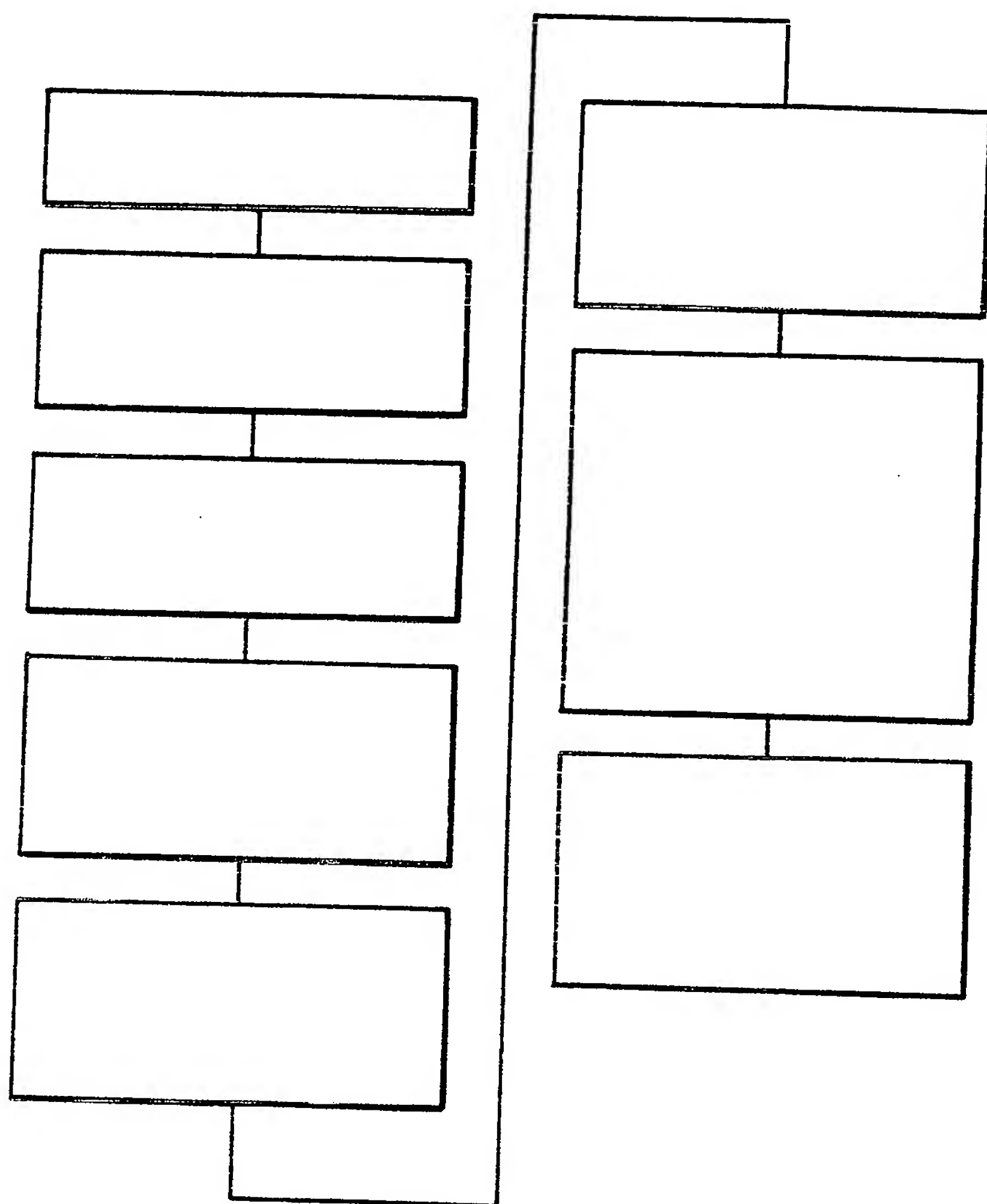
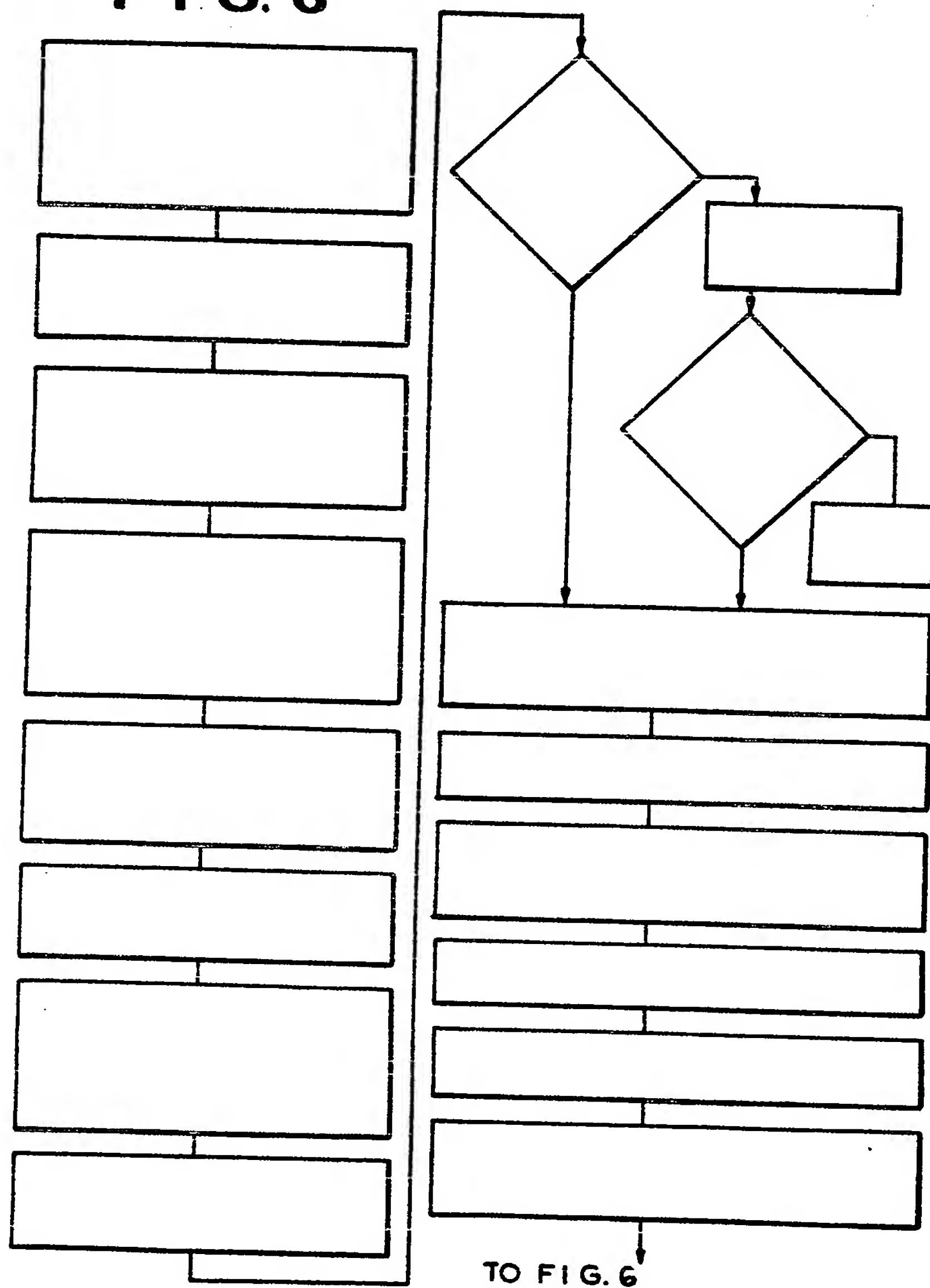
**FIG. 5**

FIG. 6



88

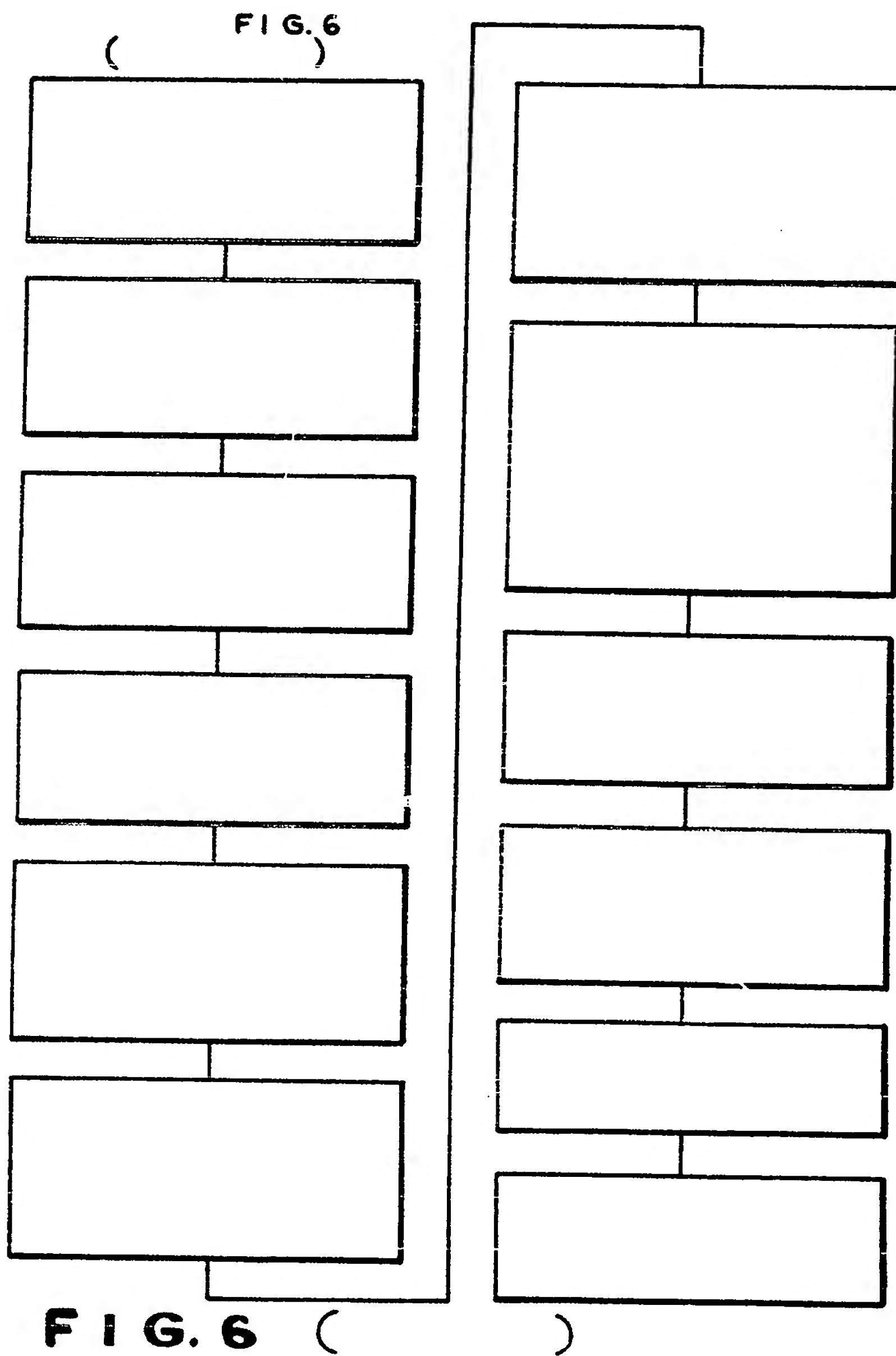


FIG. 7A

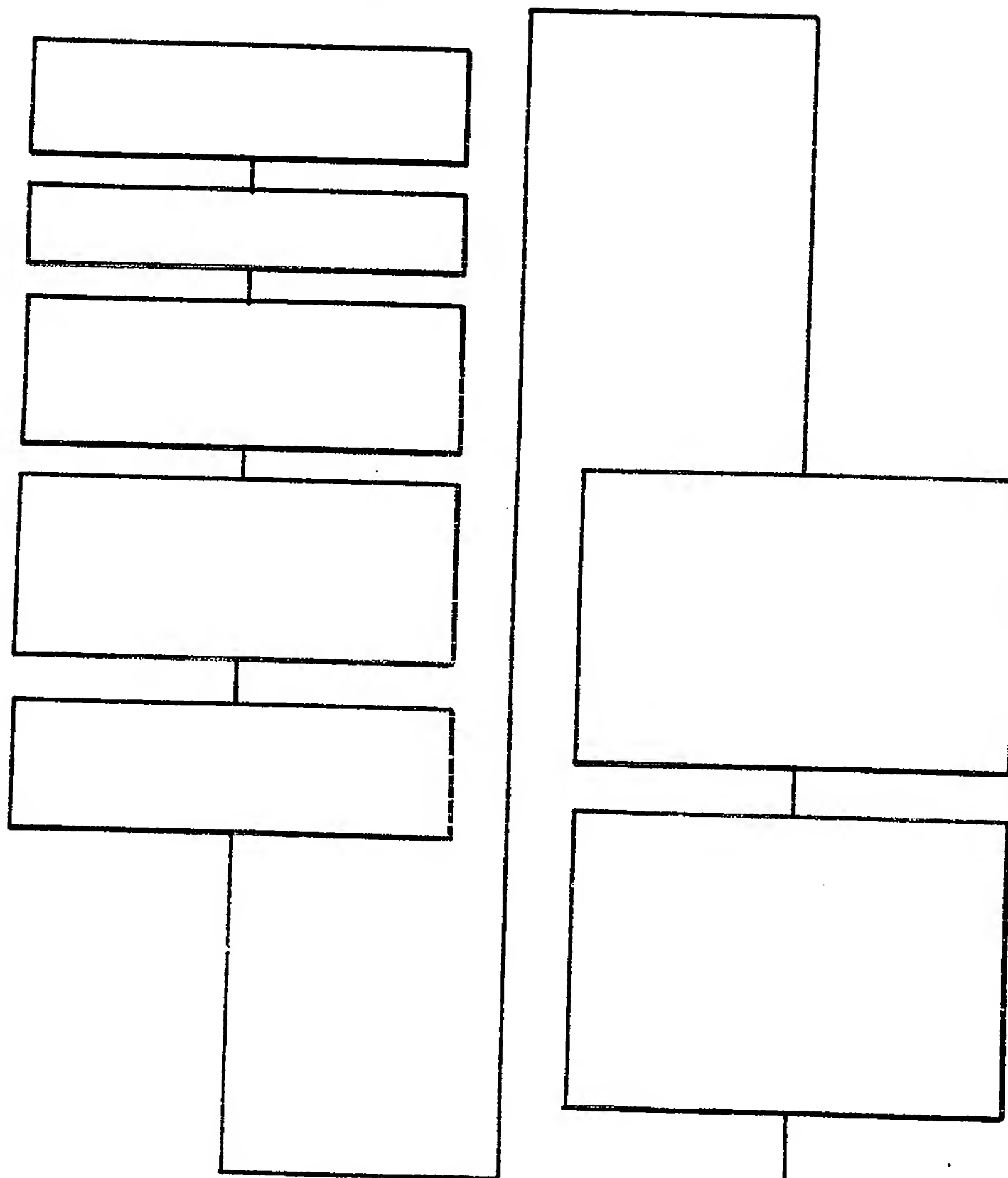


FIG. 7A

()

FIG. 7A

FIG. 7A
()

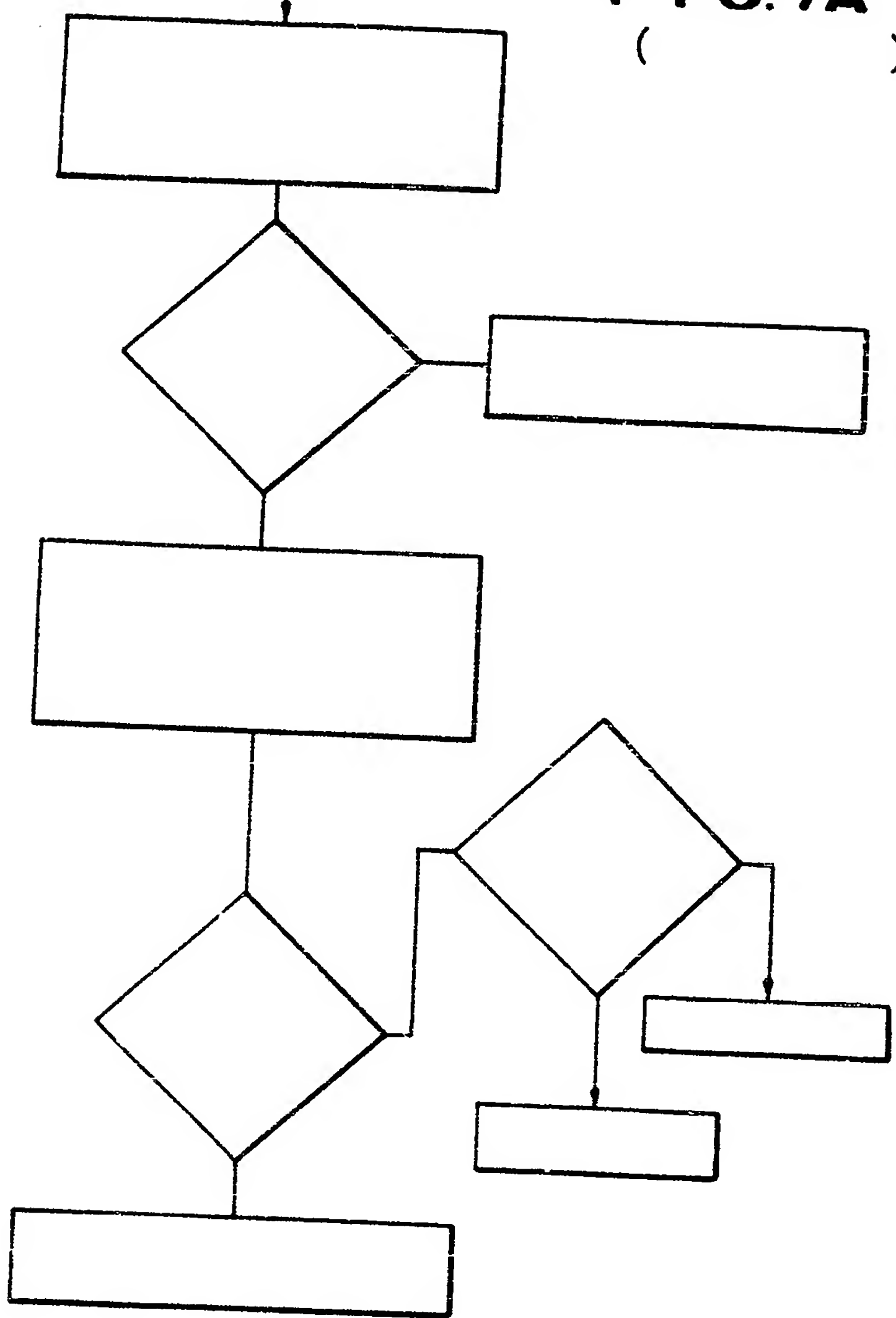


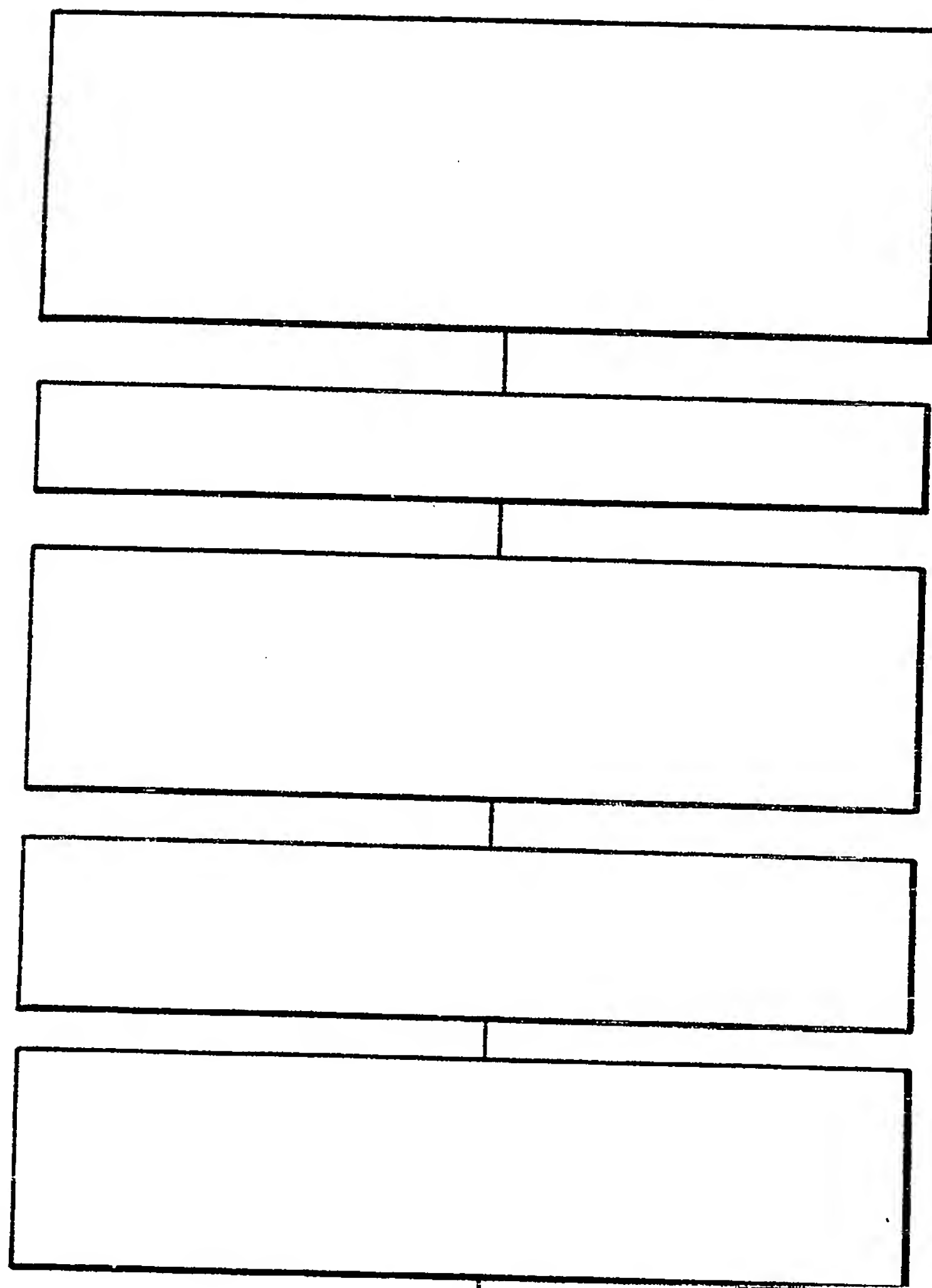
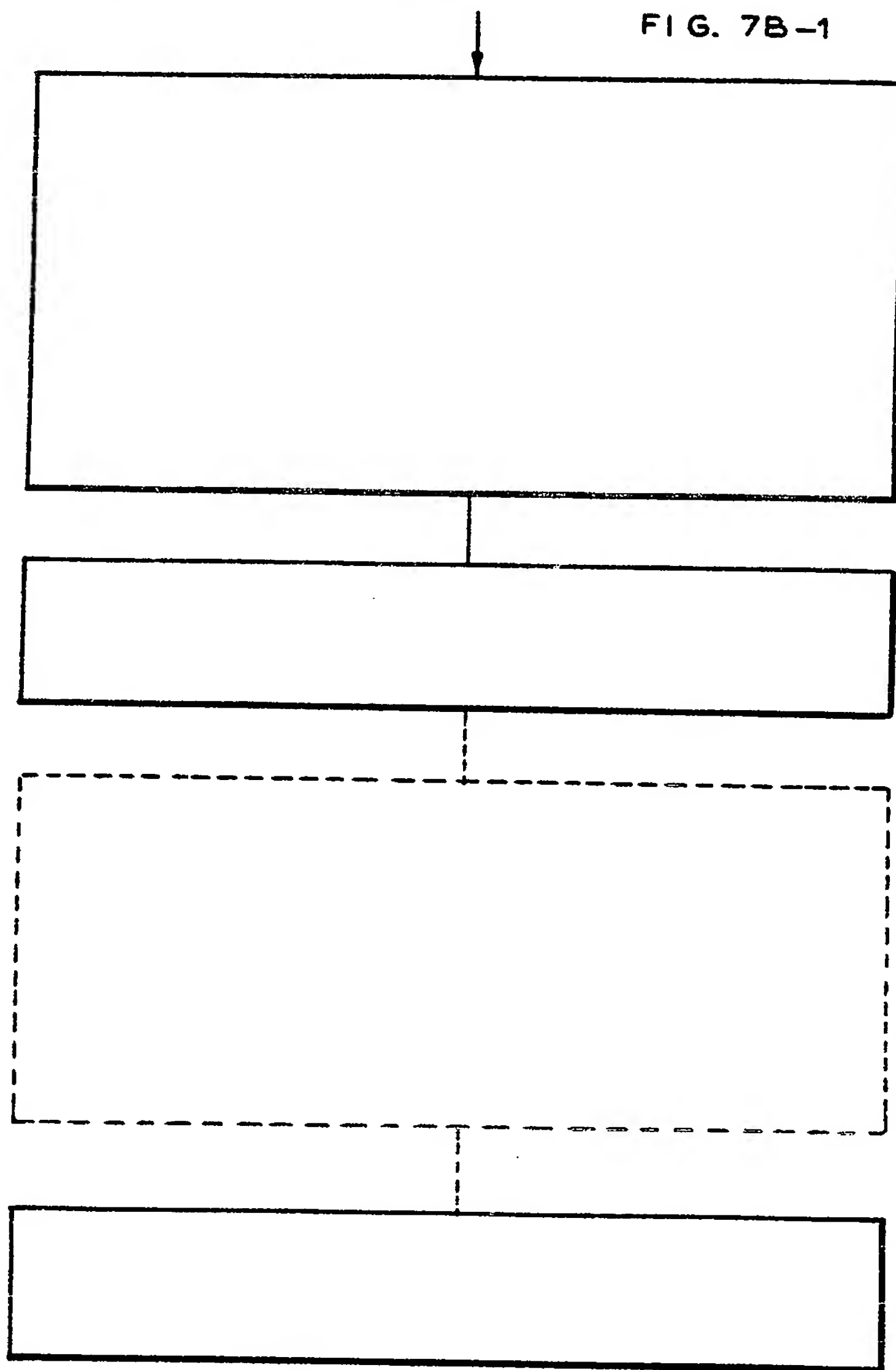
FIG. 7B-1**FIG. 7B-2**

FIG. 7B-2

FIG. 7B-1



93

FIG. 7C-1

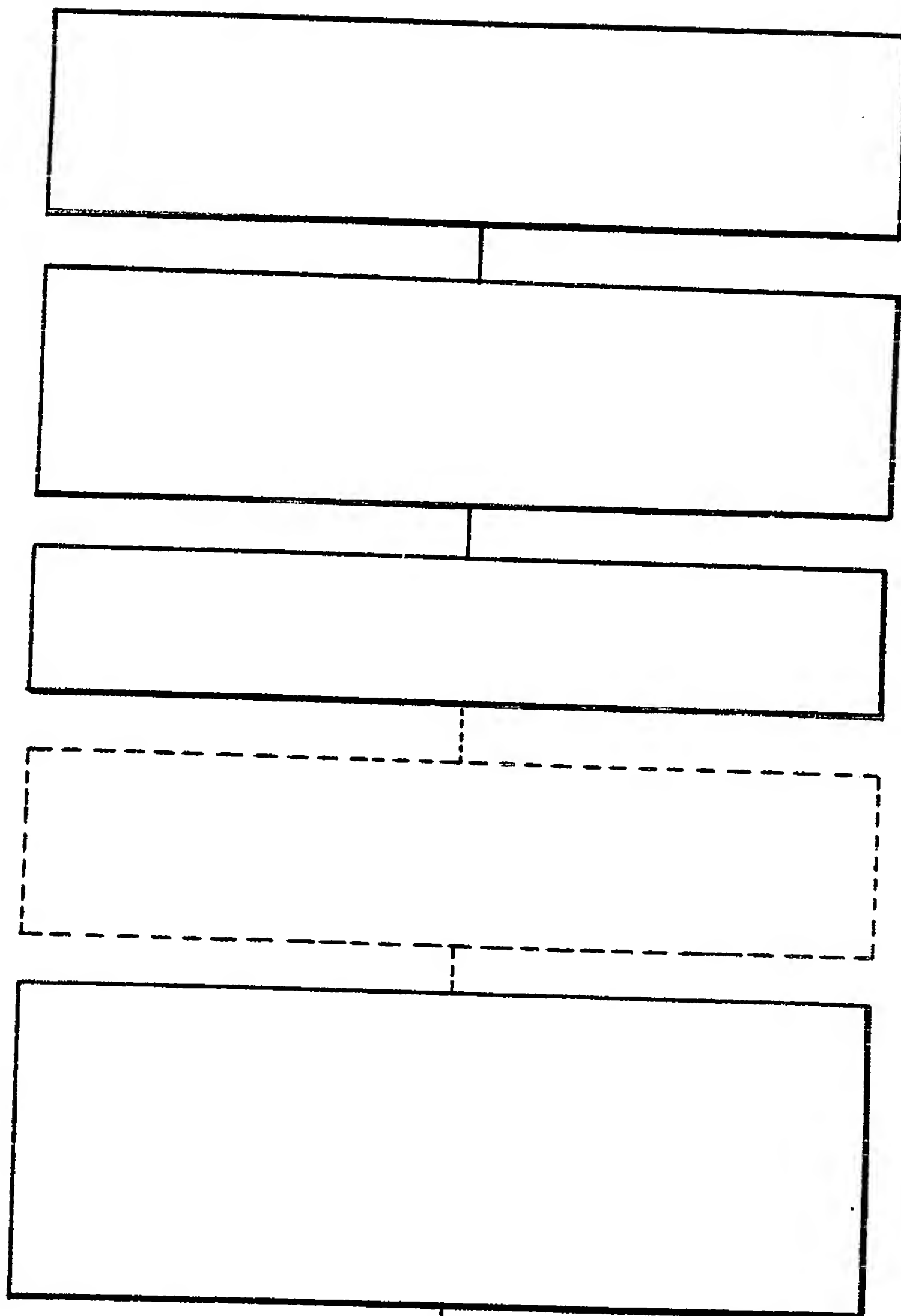
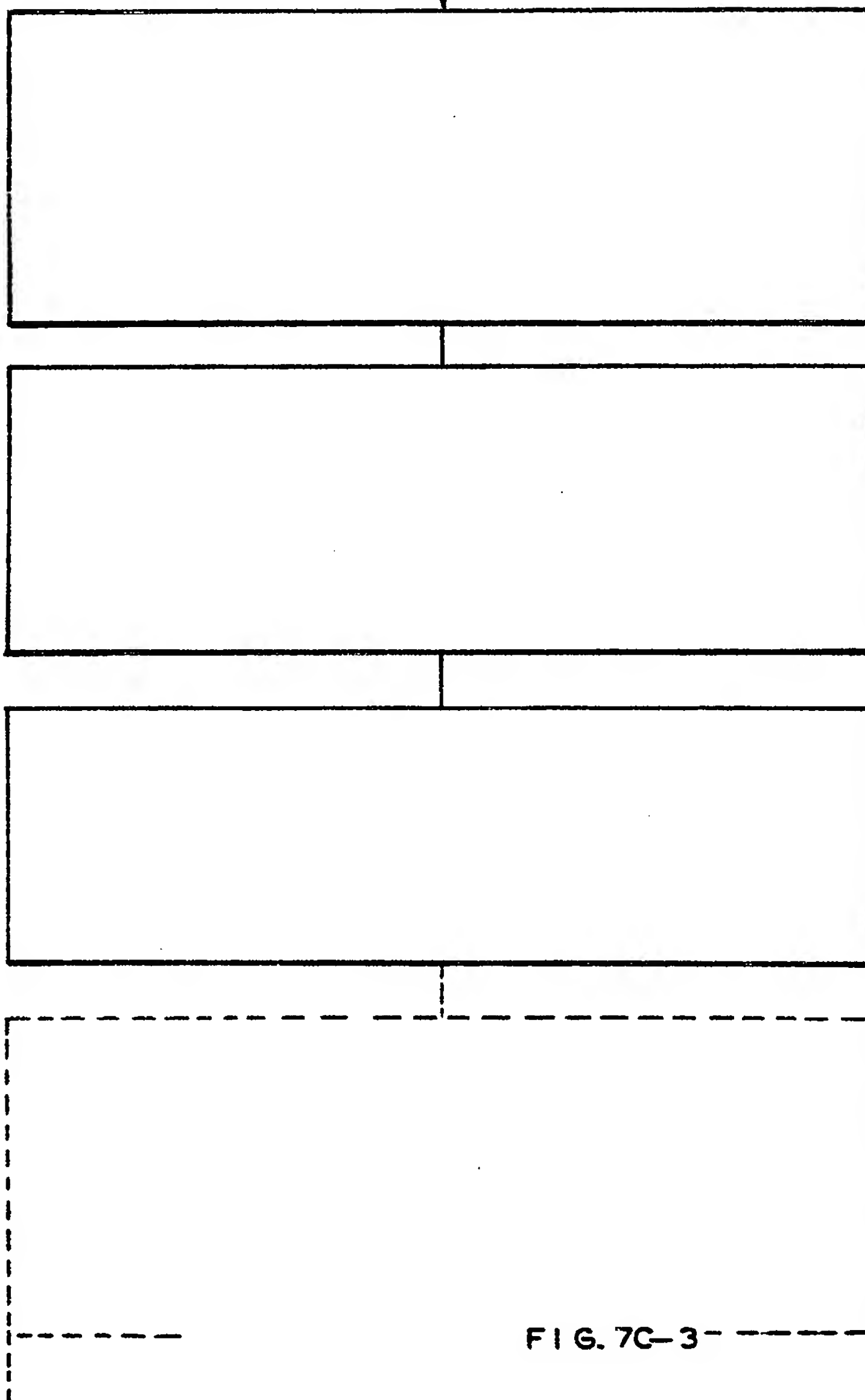


FIG. 7C-2

FIG. 7C-2

FIG. 7C-1



91

FIG. 7C-3

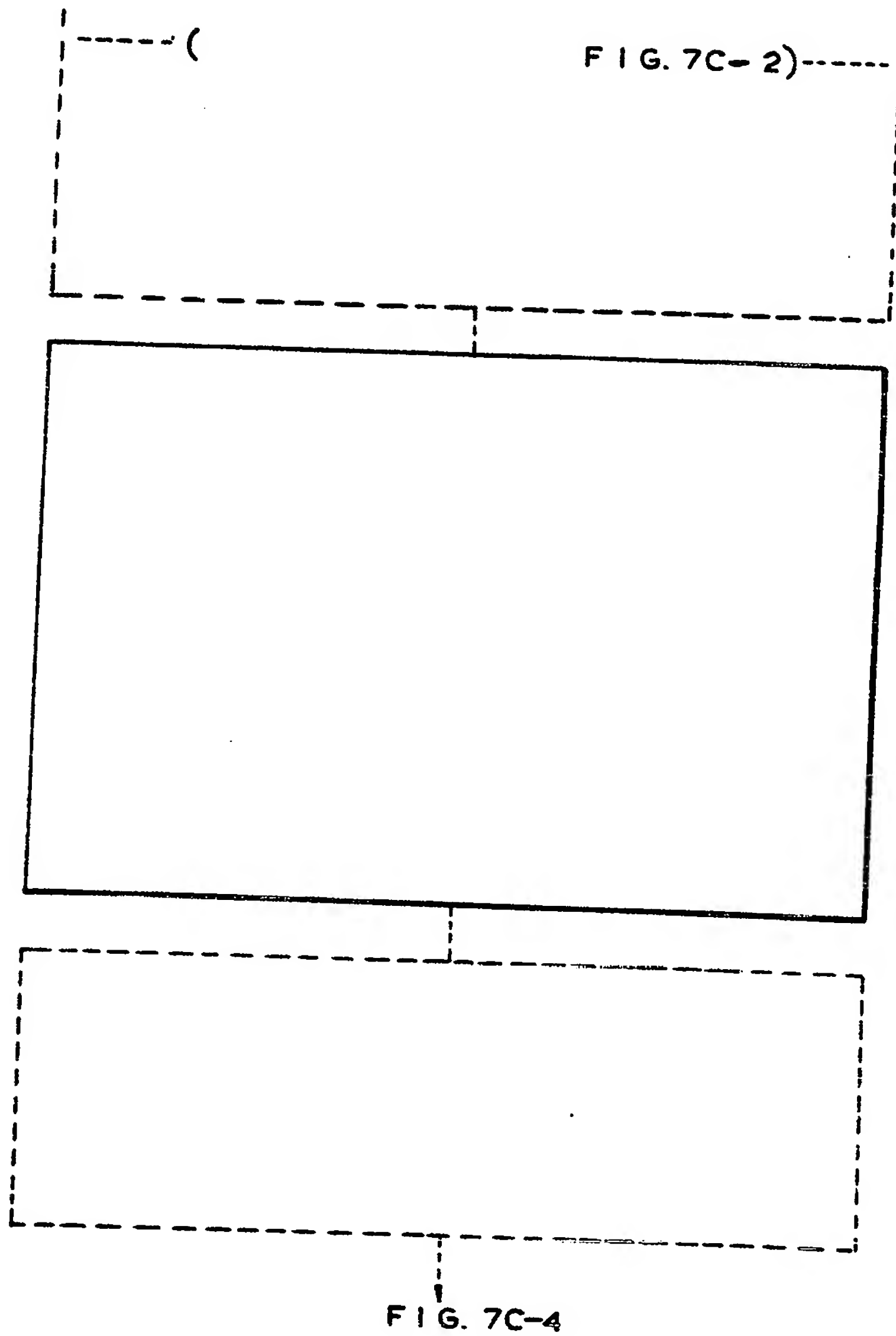


FIG. 7C-4

FIG. 7C-3

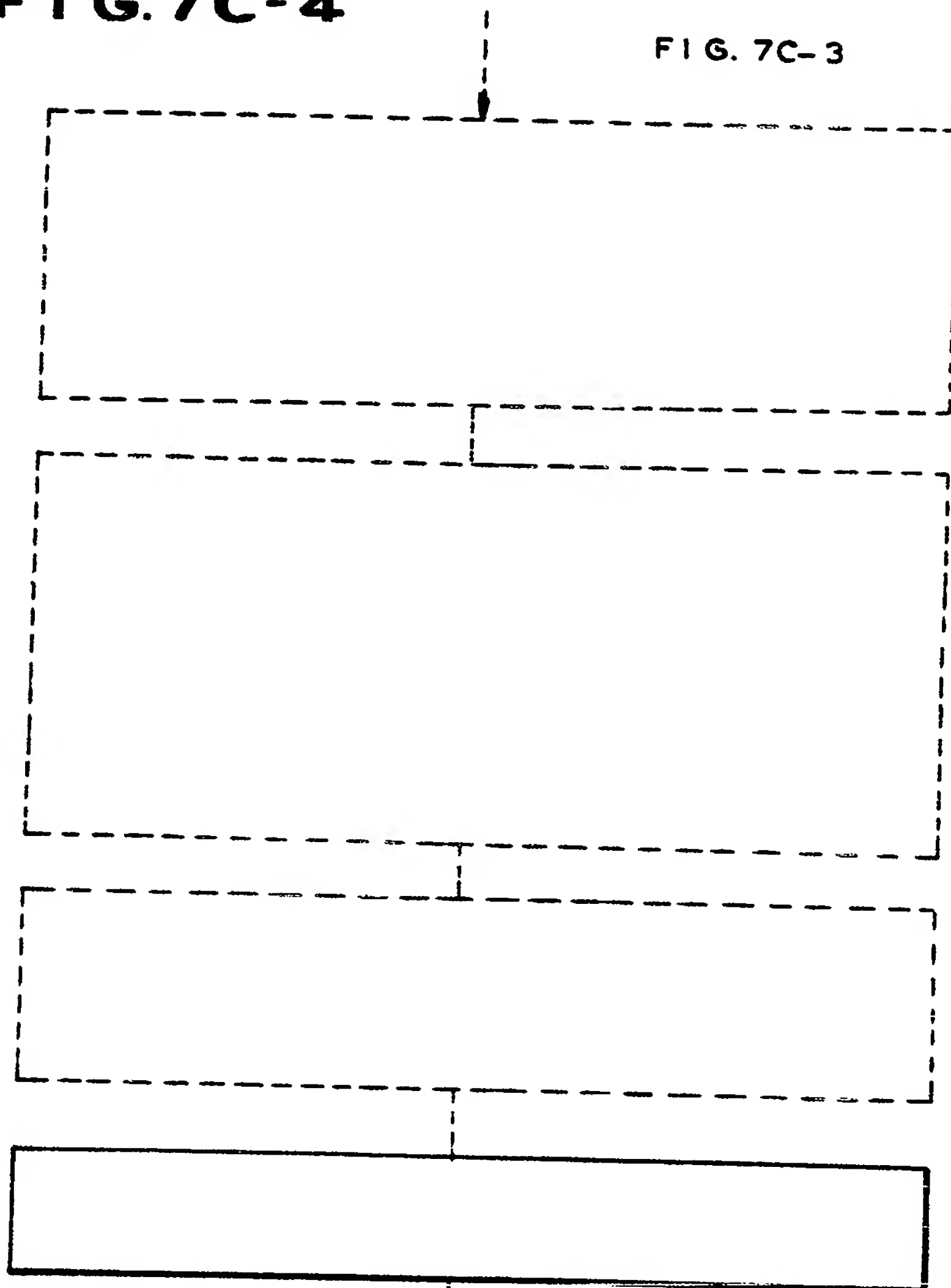


FIG. 7C-5

FIG. 7C-5

FIG. 7C-4

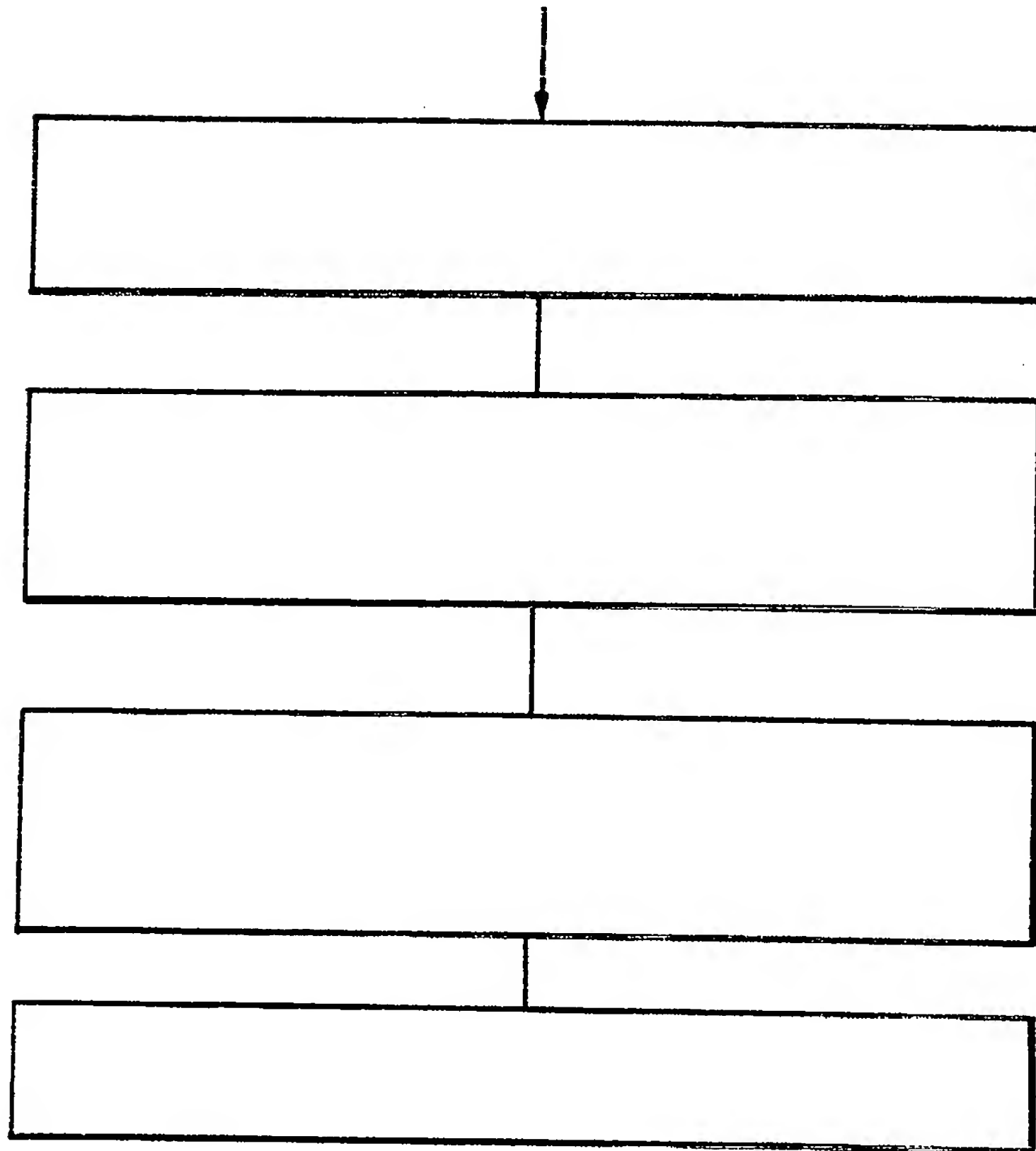


FIG. 8

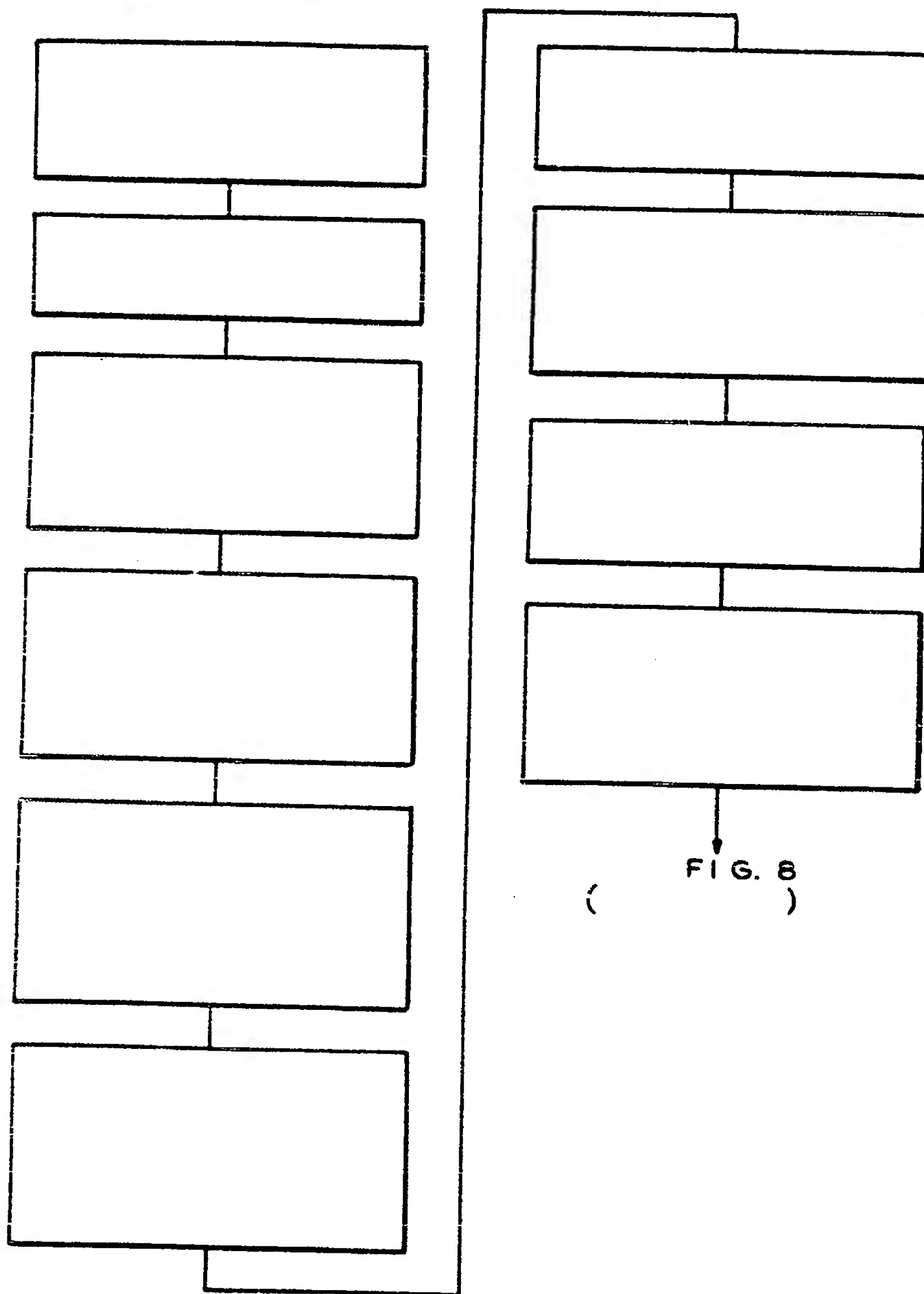


FIG. 8

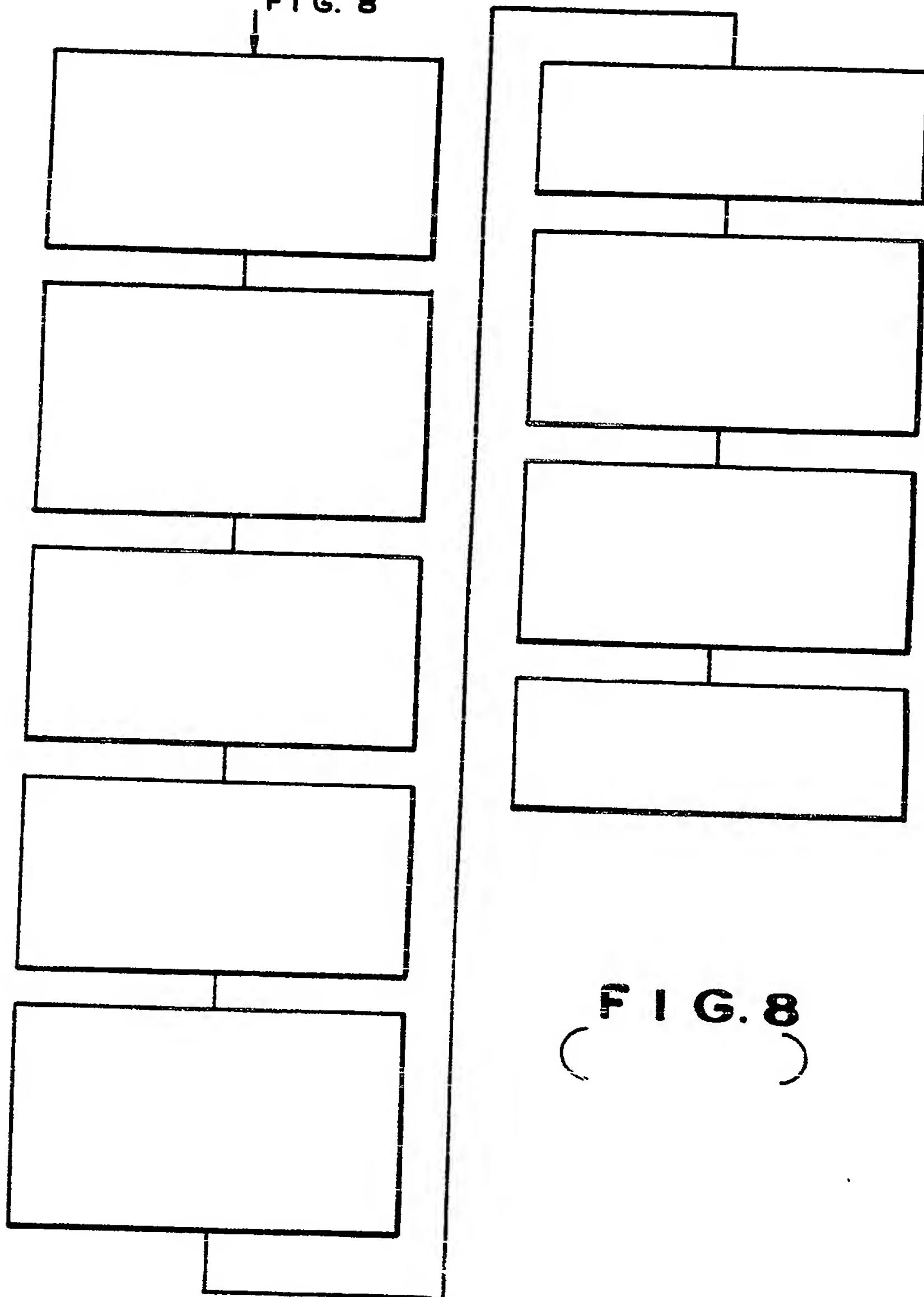


FIG. 8

()

FIG. 9

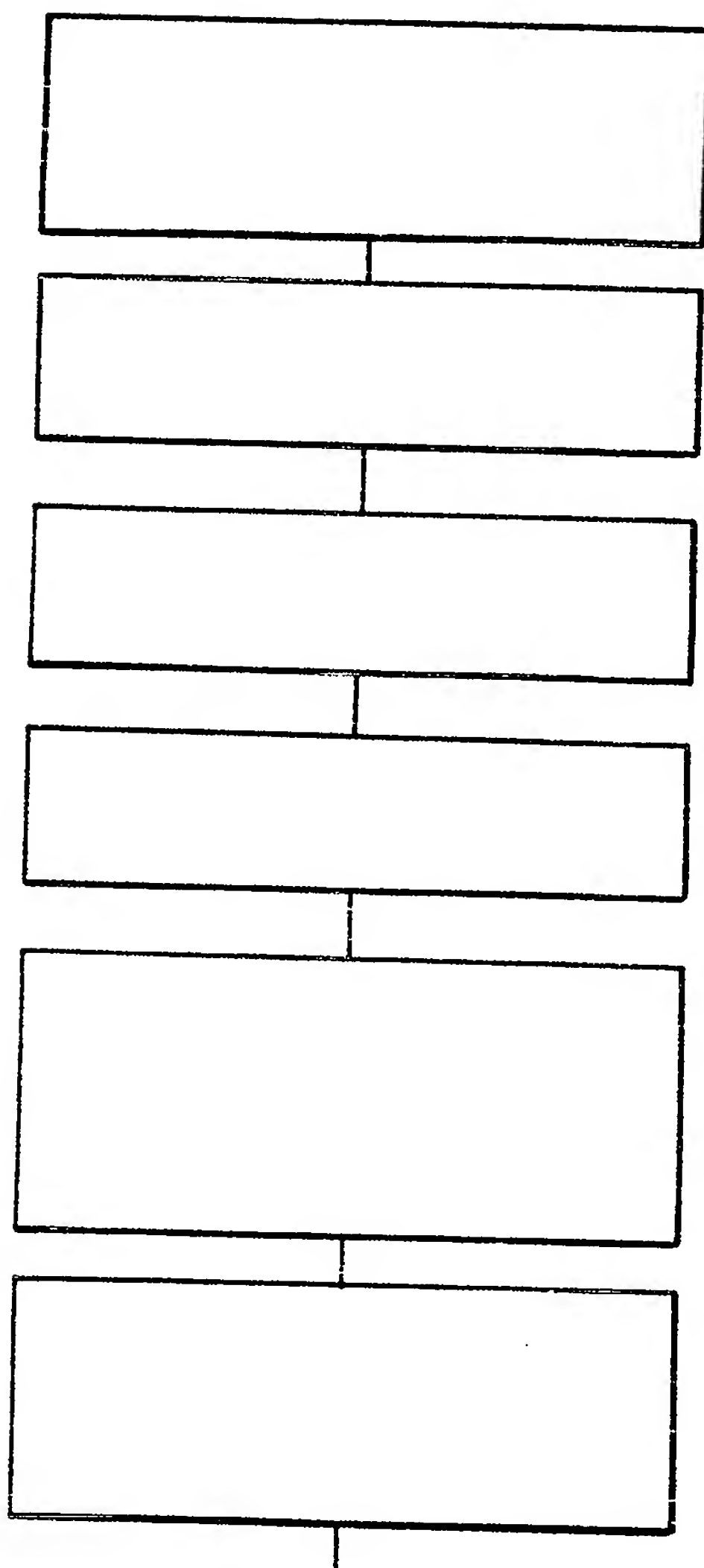


FIG. 9 ()

FIG. 9

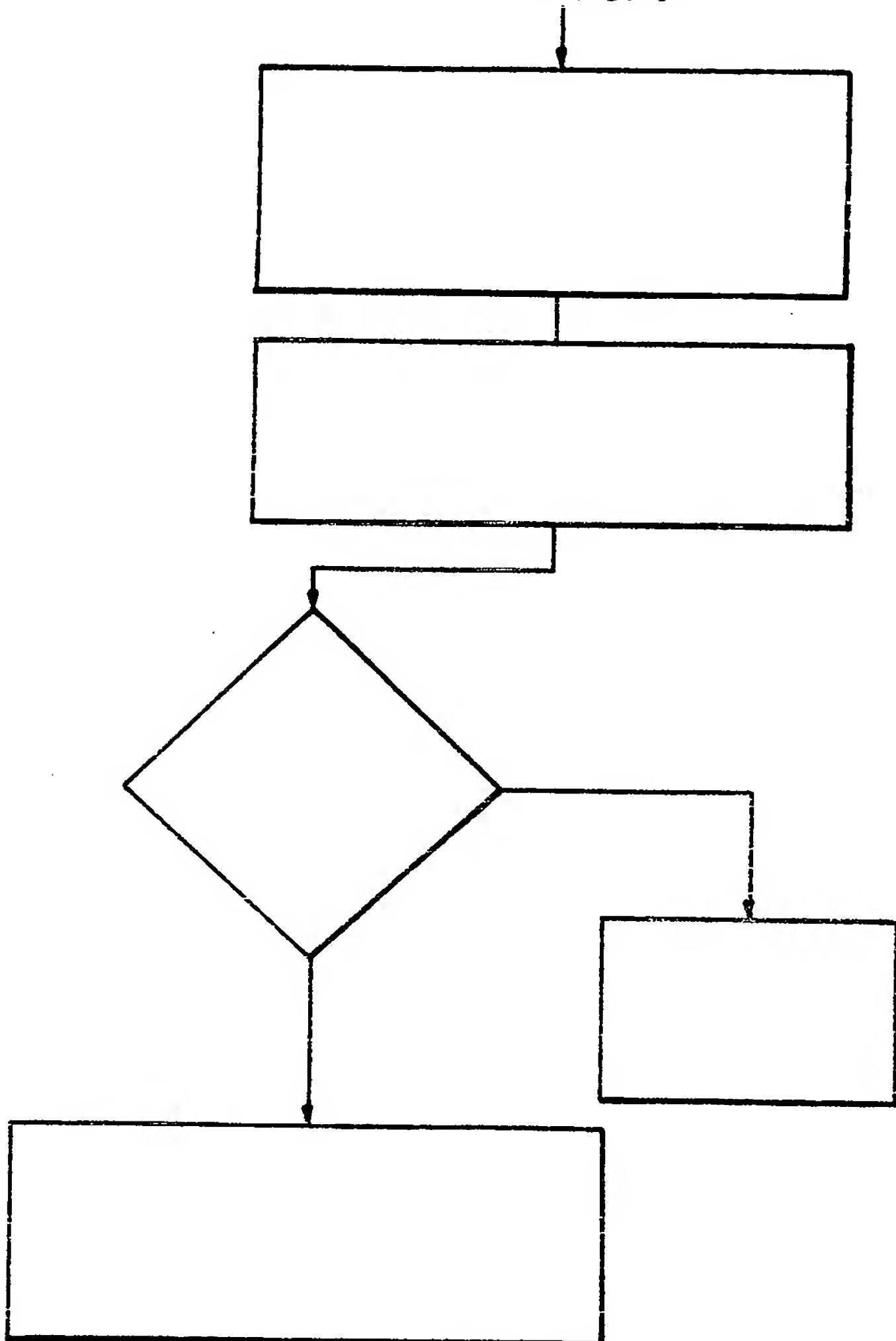
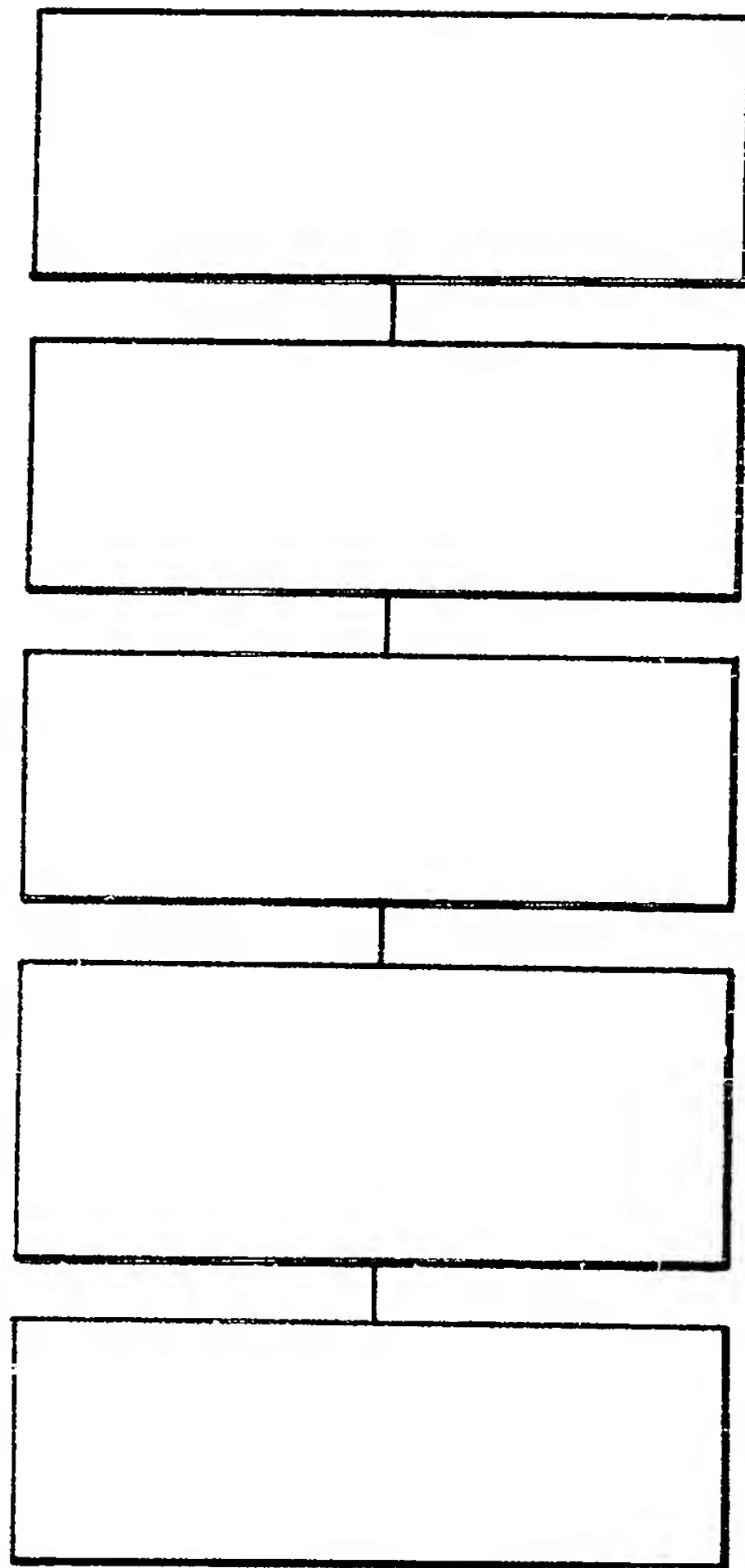


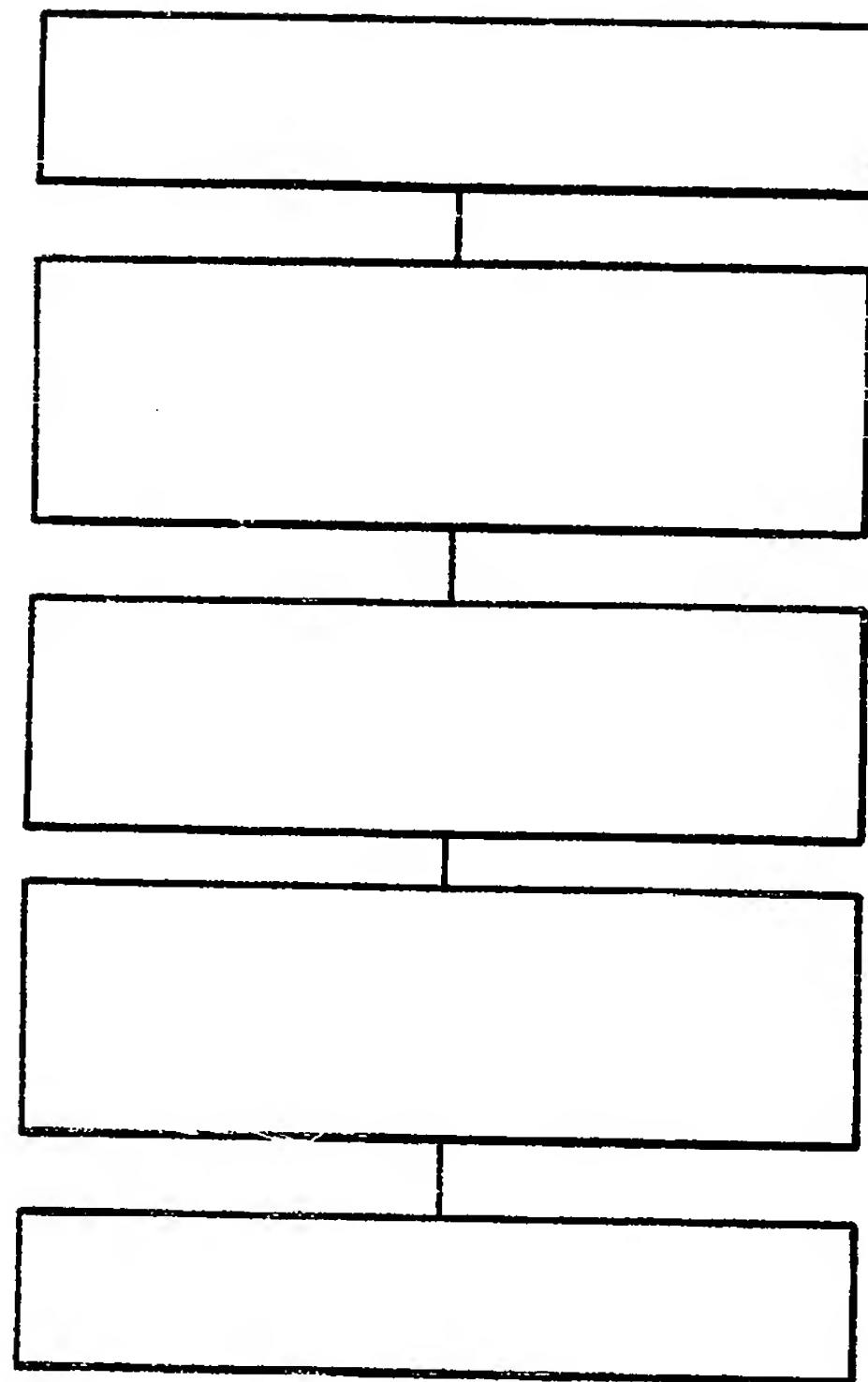
FIG. 9 ()

101



F I G. 10

103



F I G . 1 1

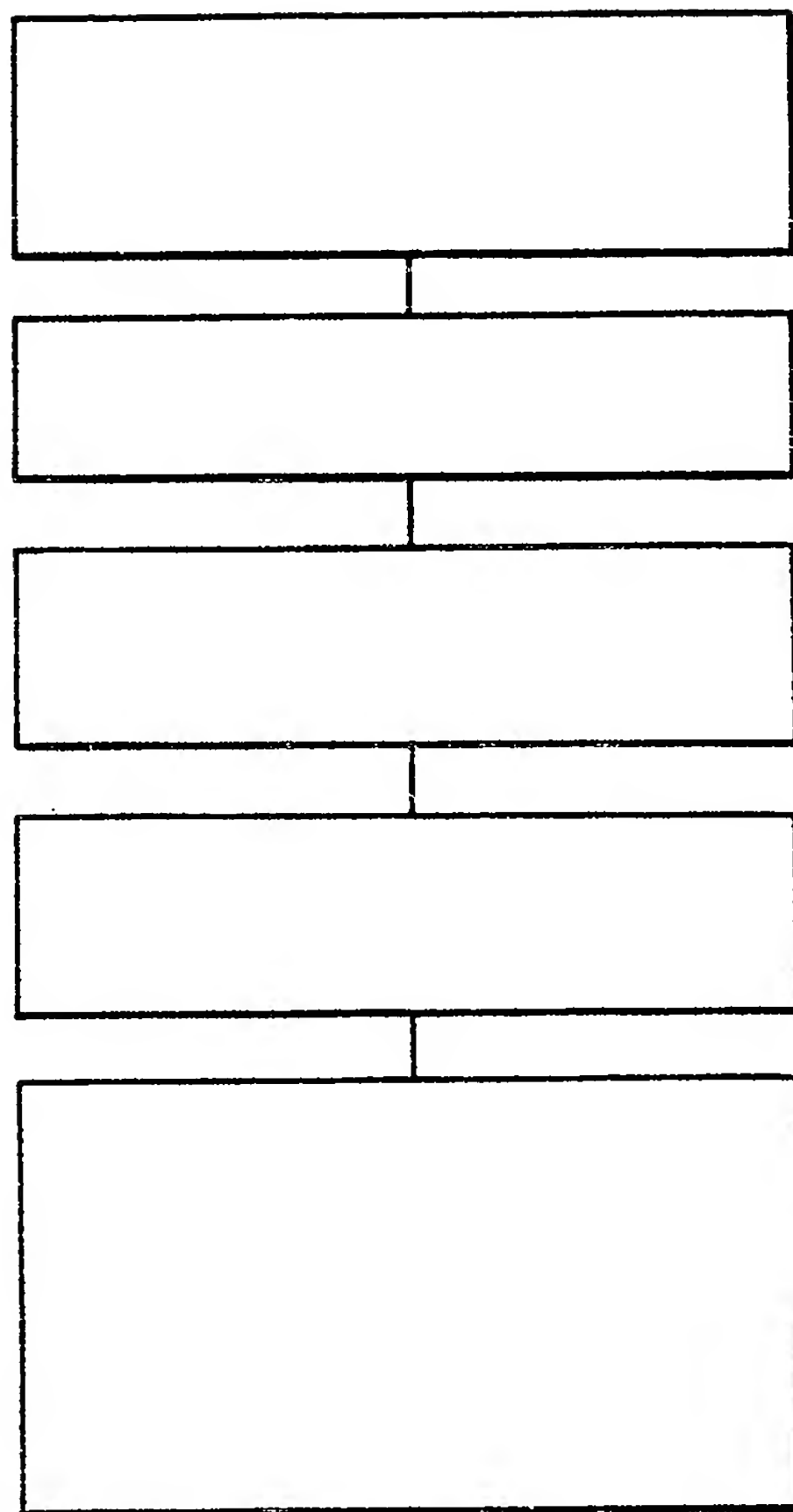


FIG.12

FIG. 13

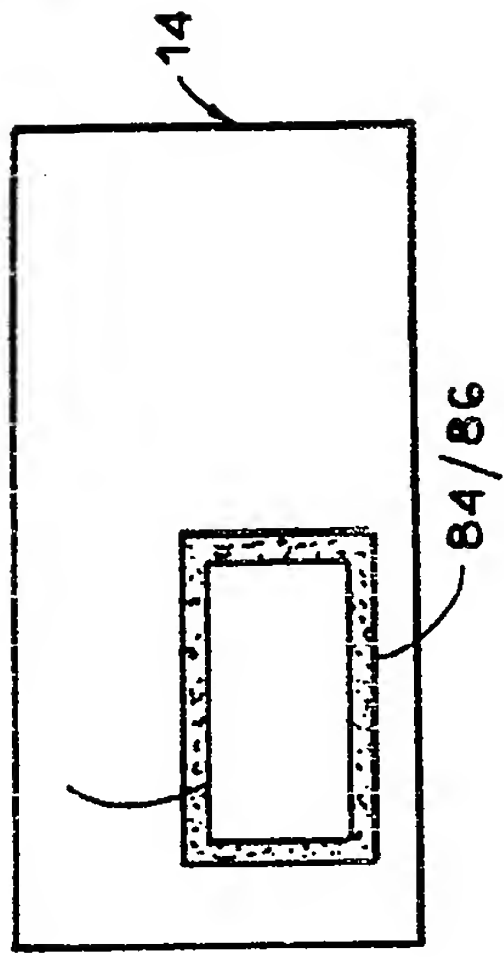
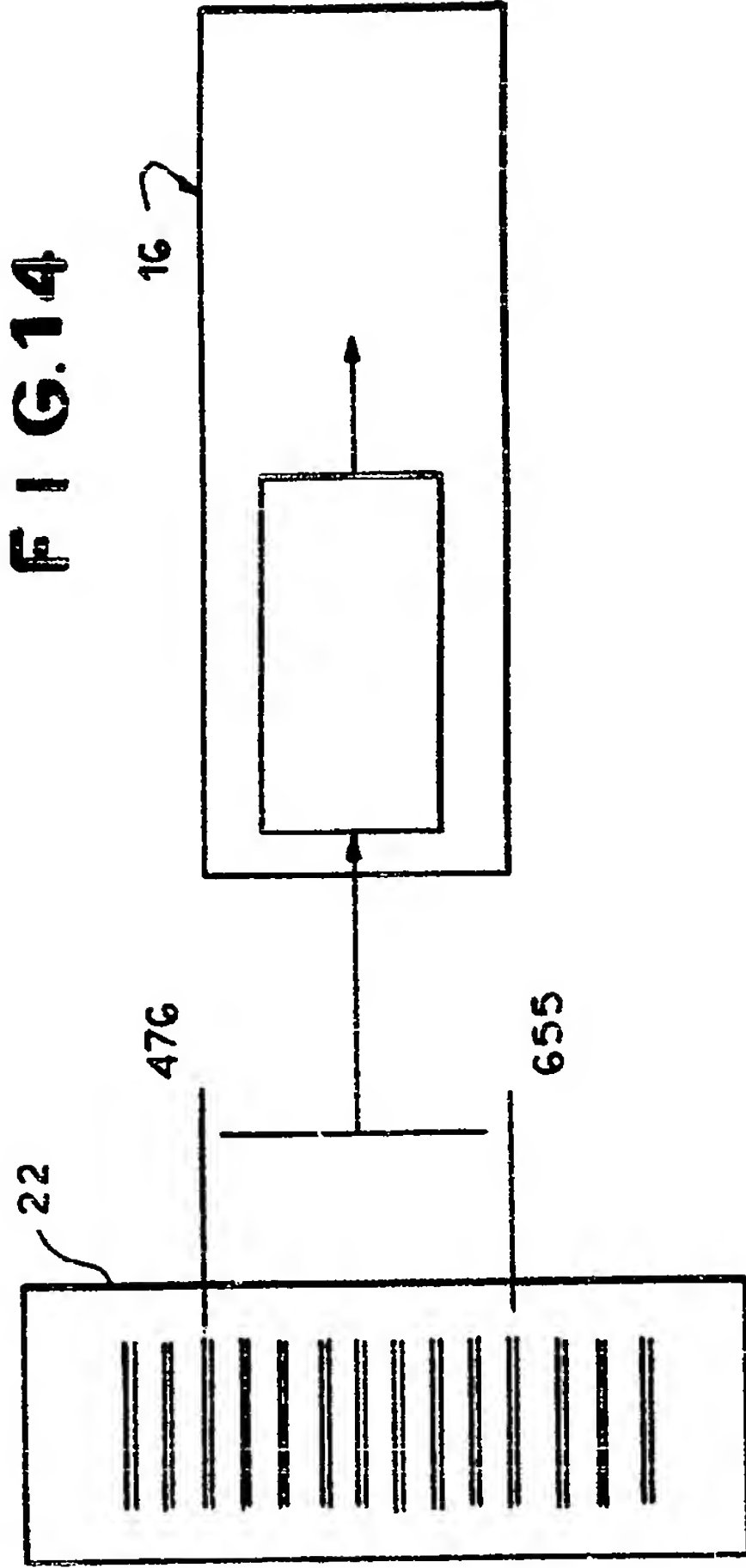


FIG. 14



665

FIG. 15A

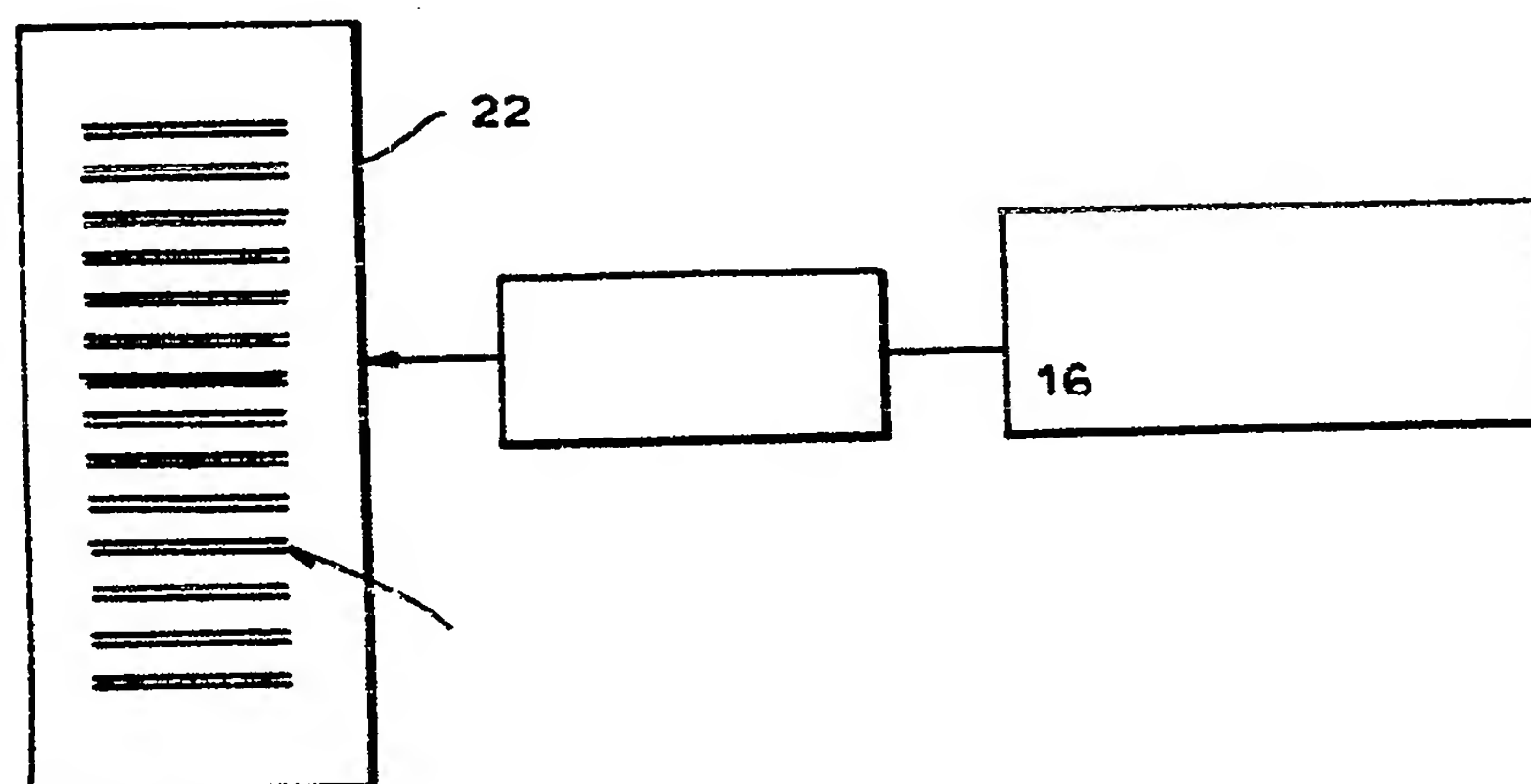
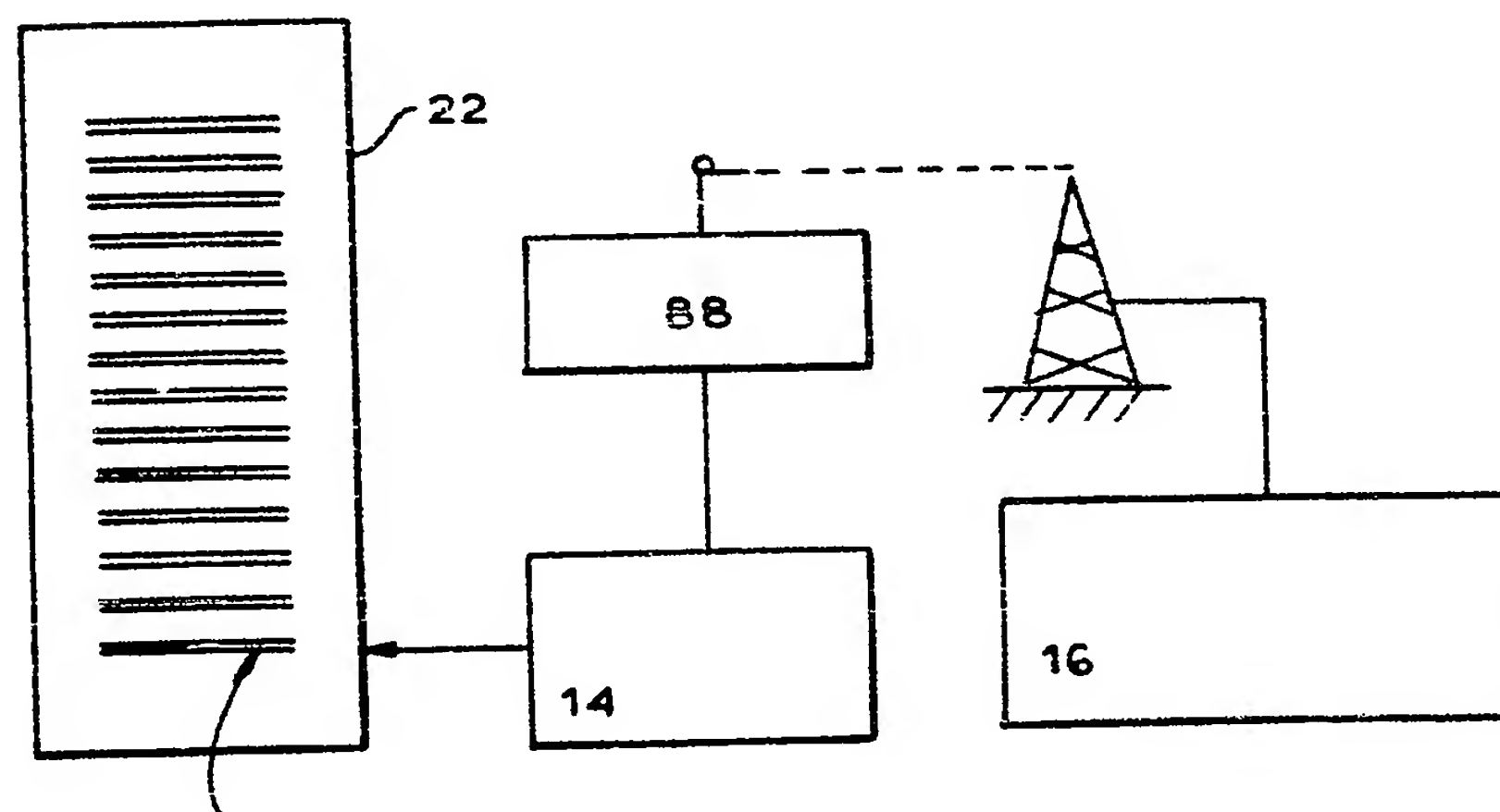


FIG. 15B



108

FIG. 15C

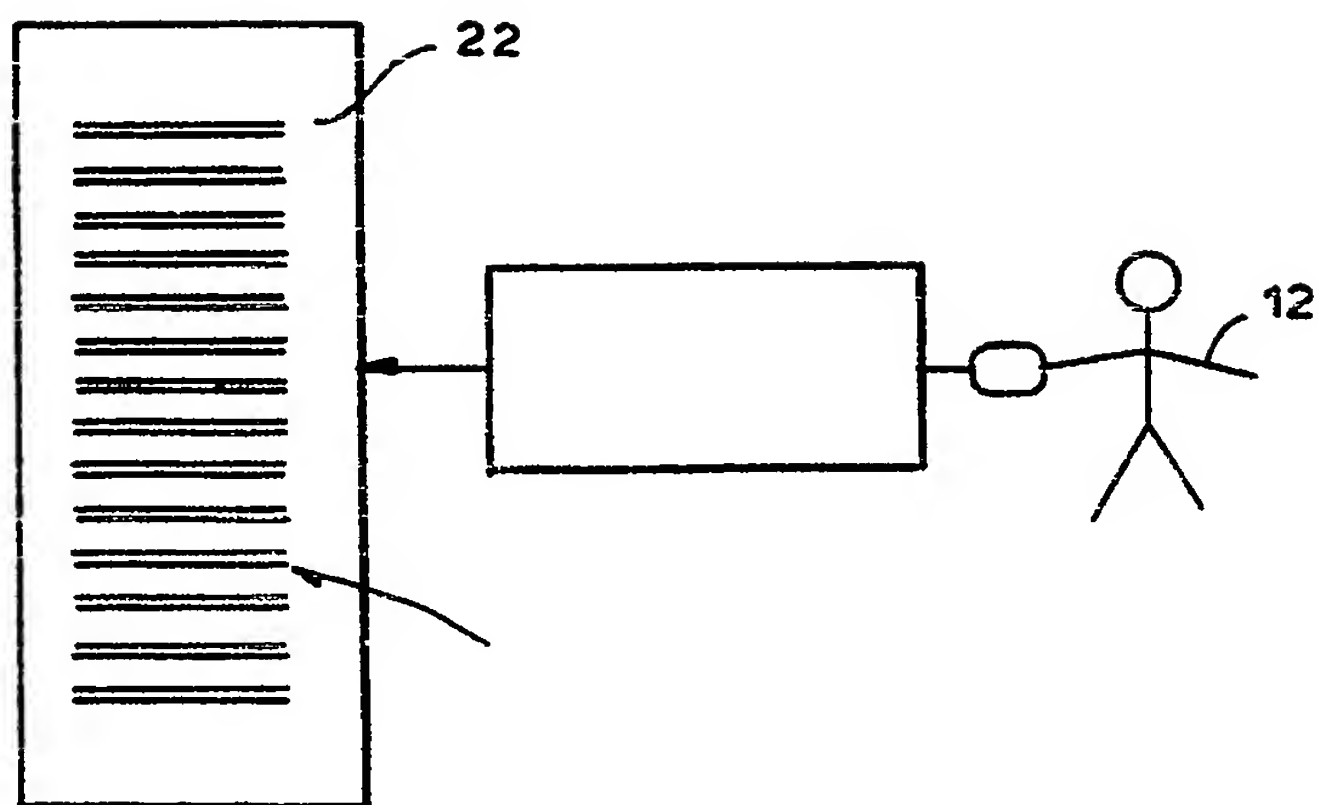


FIG. 15D

